

Ze Test of ze month : Gran Turismo 3 A-Spec (PS2) • Reportages Spécial E3 : Stuntman (PS2) par les créateurs de Driver, Tony Hawk 3 (PS2), Crash Bandicoot 4 (PS2), SplashDown (PS2), Shadowman 2 (PS2) et les prochains jeux de Core Design et d'Activision • Les Événements du mois qui déchirent : Final Fantasy X (PS2), Dead or Alive 3 (Xbox),



Commandos 2 (PS2/DC), Ace Combat 4 : Shattered Skies • Près de 40 pages de Tests, man : Kessen II (PS2), Alone in the Dark 4 : The New Nightmare (PSone), Bomberman Story (GBA), Extermination (PS2) • En direct du Japon : Golden Sun (GBA), Evergrace 2 (PS2), Tactics Ogre (GBA), Phantasy Star Online 2.0

COMMANDOS 2

T 4161 - 109 - 35,00 F

ommaire

JOYPAD 109 JUIN 2001

…e temps du grand
…ngement ! Avec le
…lon E3, dont nous
…s parlerons dès le
…ain numéro, et les
…elles consoles qui
…merger d'ici 2002,
…semblerait que le
…au paysage vidéo-
…e commence à se
…réciser pas à pas.
Le retour en force
de Nintendo et
…ameCube, l'entrée
…de Microsoft dans
…taille contre Sony,
…n de Sega en tant
…onstructeur… qui
…t cru il y a encore
…ns ? En bref, c'est
…re ! Ce qui n'était
… qu'un petit loisir,
…y a une décennie,
…t aujourd'hui une
…ntesque machine
…sser les milliards,
…léguant le chiffre
…ffaires engrangé
…r le cinéma à des
…ennes de charité.
Plus que jamais,
le concept
d'impermanence
bouddhiste est
d'actualité !

Le booklet soluce Fear Effect 2

Bloqué sur Fear Effect 2 ? Grâce à Sonia, vous allez pouvoir connaître le repos de l'esprit via cette soluce providentielle. Sans oublier l'aide de jeu sur ISS Pro Evolution 2 !

…iété HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
…26.
…ry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
… 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
…euble Delta 124, rue Danton TSA 51004
…ex

…Pascal Traineau
…TE FILIPACCHI PRESSE
… : Christine Lenoir

…Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
…ançois Morisse / morisse@club-internet.fr
…Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
…ièze
…u Japon : François Hermellin
…raldine Humphries

…ophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Pascal
…), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN),
…kiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen,
…vier Brun (Mister Brown) et François Tarrain (Elwood).
… redacpad@club-internet.fr
… 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadène, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Commandos 2 © Pyro Studio/Eidos

Commission paritaire : 0305K73360

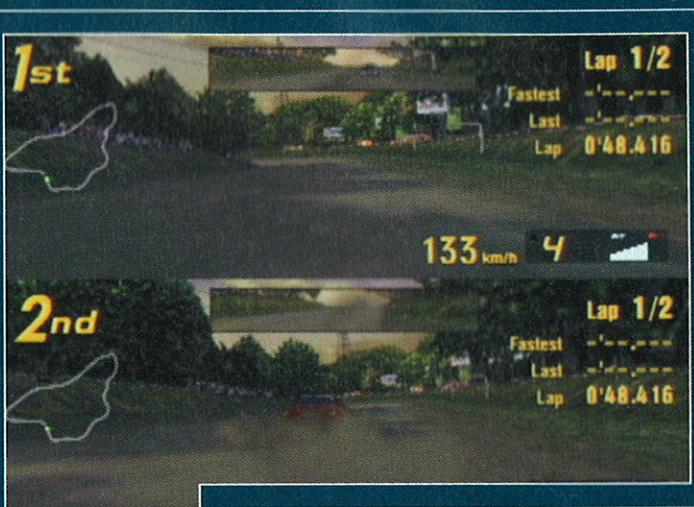


Gran Turismo 3

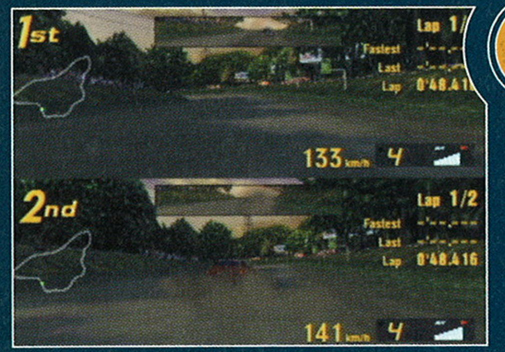
A-Spec




Là, il n'y a rien à dire, il suffit d'admirer et de manger du couscous.



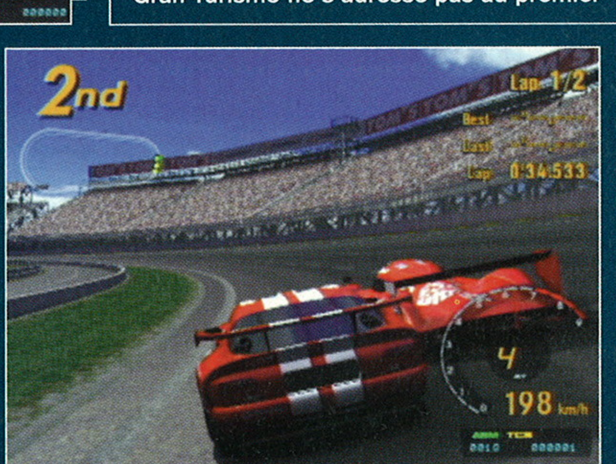
On attendait cette révolution depuis mars 2000, date de sortie de la PS2 au Japon. Aujourd'hui c'est chose faite, le troisième volet de la série des GT est incontestablement le plus beau jeu de l'univers !


Les épreuves des permis se passent sur de nombreux modèles différents. Ici, de belles accélérations, mais attention aux glissades.



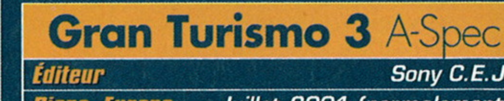
Pour plus de facilité, la trajectoire idéale est indiquée au sol pour les 2 premiers permis.

Tout a commencé, non pas le long d'une route déserte, mais un beau matin de mai 1998 lorsque Polyphony Digital nous gratifiait d'un titre époustouflant pour la très performante PSone. Gran Turismo était né. Dès lors, le paysage vidéo-ludique allait prendre une toute autre envergure. Quelque deux ans plus tard, le deuxième opus débarqua à nouveau en trombe sur la 32 bits. Plus de doute, cette équipe de développement faisait partie des meilleures, pour ne pas dire qu'elle représente l'élite. Le summum était atteint, malgré ses quelques bugs. Il ne nous restait plus qu'à attendre bien sagement la suite des événements, en l'occurrence le fameux GT2000, nom initialement prévu à l'époque. Mais de retard en retard, le chiffre 2000 n'était plus justifié. Une seule solution : faire dans l'original, affubler le chiffre 3 et le tour est joué. Depuis trois ans, l'ensemble de la presse spécialisée est unanime et plébiscite cette série d'une façon tout à fait justifiée. En revanche, bon nombre de joueurs (occasionnels) ont grincé des dents lors de la sortie de GT2 le trouvant nettement trop difficile à leur goût. Effectivement, bien qu'un mode Arcade soit disponible, « terminer » un Gran Turismo ne s'adresse pas au premier venu. Polyphony Digital a donc revu sa copie et nous propose aujourd'hui (au Japon) un titre nettement plus accessible au grand public et toujours plus complet. Il y en aura vraiment pour tout le monde, amateurs d'arcade et/ou de simulation, GT3 est fait pour vous !



AU PREMIER JOUR...

Pas de grande surprise concernant les modes de jeu, on retrouve l'arcade et la simulation. Mais désormais, nul besoin de jongler entre les CD puisque GT3 tient sur un seul et même DVD-Rom. Le mode Arcade comprend plusieurs épreuves, à savoir, Time Attack, Free Run, le mode Versus pour s'affronter à deux en écran splitté (écran 16/9 ou 4/3), le i-Link Battle pour vous mesurer à 5 autres adversaires en réseau et enfin Single Race pour affronter jusqu'à 5 autres concurrents



Gran Turismo 3 A-Spec

Éditeur	Sony C.E.J.
Dispo. Europe	Juillet 2001 (normalement)
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 6
Sauvegardes	Oui (98 KB)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Spécial	i-Link/Volant GT Force
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable





Des courses à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.

contrôlés par la machine. Pour chacun des 3 niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile), les différents parcours ne pourront être débloqués qu'au fur et à mesure, et ce en terminant premier sur chaque piste. Lorsque toutes les courses d'un niveau auront été remportées (33 en tout), vous aurez droit à quelques « goodies » (bonus) comme des cinématiques de fin, de nouvelles voitures… Un mode relativement long et prenant, même pour les férus de course auto. Bien entendu, ce mode permet de choisir immédiatement des véhicules ultra-performants (Castrol Honda, Dodge Viper ou d'autres engins de tourisme de classe A, B, C ou de rallye), qui ne nécessite aucun réglage. La conduite est plaisante et beaucoup moins exigeante qu'en mode Gran Turismo.

BRONZE, ARGENT ET OR

Laissons maintenant de côté le mode Arcade pour nous concentrer sur le mode Gran Turismo. À l'instar du volet précédent, le passage des différents permis est indispensable pour pouvoir tirer toute la quintessence du jeu. Au total, ce sont 6 permis (B, A, international B et A, le permis spécial S et enfin le permis R pour le mode Rallye) qu'il vous faudra passer avec succès pour accéder à l'ensemble des courses. Chaque permis se décompose en 8 épreuves dans lesquelles vitesse, freinage, dérapage… seront requis pour décrocher une récompense. Selon le permis choisi, le niveau de difficulté augmente sensiblement et le meilleur temps à réaliser devient de plus en plus difficile à obtenir. En vous contentant du bronze, 5 des 6 permis seront accessibles au plus grand nombre, mais seuls les meilleurs pilotes arriveront à arracher l'or sur le permis S. Dès que votre premier permis est obtenu, une somme d'argent vous est allouée pour aller rendre une petite visite chez le concessionnaire du coin. Vous démarrez avec 1,5 M de crédits pour choisir la caisse (minable) qui vous fera gagner vos premiers deniers en course. Autant vous prévenir tout de suite, le nombre d'épreuves est conséquent et nécessite un type de voiture quasi-différent pour chacune d'entre elles. Rien que pour le mode Débutant, il y a 20 épreuves (réservées par exemple aux voitures





Le plus beau jeu jamais réalisé toutes plates-formes confondues

des années 80, aux New Beetle, aux Mercedes de légende…), ce qui représente 78 courses au total ! Si vous ajoutez la ligue Amateur, Professionnel, Rallye et Endurance, dont le nombre de tours à effectuer varie entre 2 et 60 (!) avant de remporter la course, vous aurez compris que GT3 ne se termine pas en un week-end.

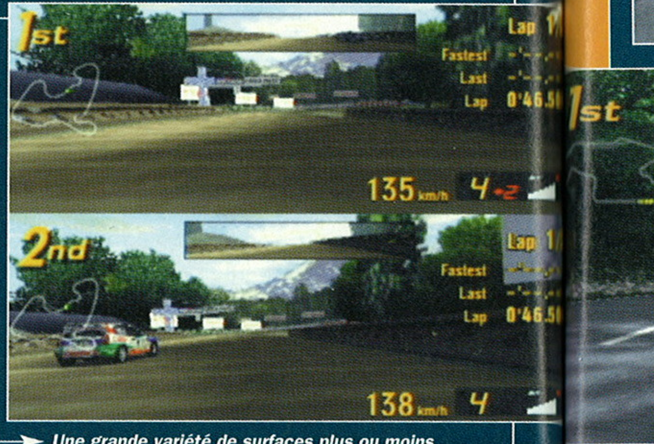
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?

Avec un ou plusieurs permis en poche, piloter s'avère à la portée de tous, mais devenir un pilote émérite est une autre paire de manches. En effet, selon la catégorie choisie et votre classement à l'issue de la course, cela vous rapportera plus ou moins de « brouzouffes ». Ces derniers pouvant être utilisés soit pour acquérir une nouvelle caisse soit pour tuner celle(s) que vous avez déjà en votre possession. Freins, turbos, pneumatiques, amortisseurs, échappement…, les possibilités de customisation offertes pour chaque véhicule sont nombreuses mais… coûteuses !
Dans la catégorie Débutant, une première place équivaut en règle générale à un gain de 200 000 crédits. Je vous laisse faire le calcul du nombre de courses à remporter pour obtenir une caisse potable, comme une 206 Rallye de base à 35 M crédits. Ok, pour les fainéants, ça fait 175 courses ! Les courses peuvent se dérouler de deux manières différentes. Soit vous optez pour le démarrage rapide en 6e position, soit vous passez par les séances de qualifications (eh oui !) pour optimiser vos chances de monter sur la plus haute marche du podium. Quel que soit votre choix, il vous faudra du temps et de la patience avant de conduire une caisse de rêve puisque les tracés sont nombreux et très différents les uns des autres.

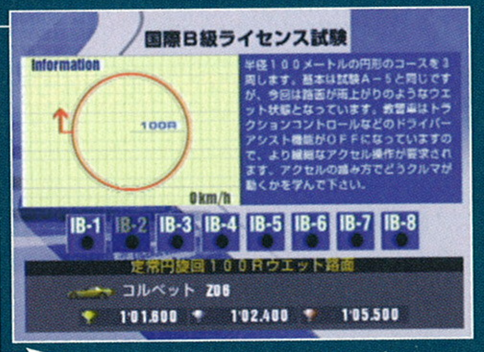
Pad ou volant ?

Concernant le paddle, il y a deux écoles : ceux qui comme Gollum ou moi-même sont des adeptes de la croix directionnelle pour les jeux de course et les autres comme Julo qui ne jurent que par les sticks analogiques. Que vous prêchiez pour l'une ou l'autre de ces deux paroisses, sachez que le pape vous pardonne et que… euh, pardon, que la maniabilité est excellente d'une façon ou d'une autre. Pour les plus fortunés d'entre vous, Logitech va sortir, en même temps que le jeu (qu'il sera possible d'acheter en pack), un volant à retour de force que nous avons pu tester. Comme à l'accoutumée, ce genre d'accessoire possède peu de qualités et de nombreux défauts. Effectivement, jouer à GT3 au volant, notamment en mode Rallye, s'avère super fun, à l'image d'une salle d'arcade. Mais les pédales d'accélération et de frein sont trop rapprochées et légèrement mollassonnes. Le pédalier qui, soit dit en passant, doit absolument être coincé contre un meuble ou un mur, sans quoi il foutra le camp à la moindre accélération trop franche et surtout son système d'accroche, récurrent à la marque, pas toujours très fiable, en font un accessoire de luxe, pas vraiment indispensable. Je ne saurais vous conseiller l'achat d'un tel instrument qui devrait avoisiner les 1 000 F, même si les sensations du retour de force sont au rendez-vous en mode Rallye, contrairement aux courses sur l'asphalte, qui représentent tout de même 80 % du jeu.





Une grande variété de surfaces plus ou moins planes, comme ce petit pont de « booaas », sur le circuit de rallye.

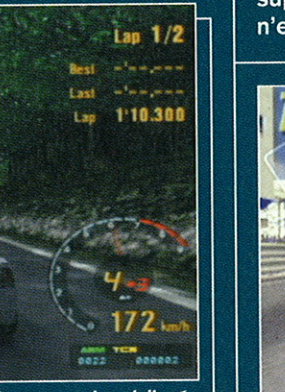


Je ne comprends pas toujours le topo de l'épreuve, mais ça ne devrait pas être trop compliqué !

RIEN QUE POUR VOS YEUX

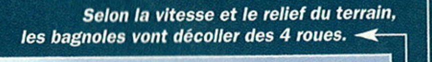
Je vais peut-être en décevoir plus d'un mais Gran Turismo 3 n'est qu'un portage amélioré de GT2. Au total, sur les 36 circuits disponibles (tout de même), 28 sont des reprises des tracés de GT2. Au final, ce sont seulement 5 circuits totalement inédits (puisque les 3 derniers sont en mode Reverse) comme celui de Tokyo ou de la Côte d'Azur (Monaco). On était en droit d'espérer mieux depuis le temps que Polyphony prépare cette nouvelle bombe, mais rassurez-vous, des changements notoires existent par rapport à la version précédente, et notamment en ce qui concerne les graphismes. Là, pas de doute, on ne nous a pas menti, ça tue la gueule grave de chez grave. La démo à laquelle vous avez sûrement joué n'est même pas assez représentative de la qualité graphique finale tant l'ensemble des décors, des textures ainsi que tout le reste ont été travaillés puis retravaillés. Jamais, je dis bien jamais, un jeu n'a atteint un tel niveau graphique. GT3 est photo-réaliste et question détails nous sommes proches de la perfection ! Les développeurs ont mis l'accent sur la gestion de la lumière (divine) sur chaque parcours. On ne se lasse pas des passages en forêt dans lesquels les rayons du soleil filtrent à travers les branches des arbres, on plisse les yeux lorsqu'un coucher de soleil nous éblouit, tant le « lens flare » est superbement réussi. On se délecte des architectures grandioses pour les parcours en ville comme Tokyo, Rome ou Seattle. La nuit, ce sont les néons et une grande roue illuminée qui renforcent cette intensité, sans oublier les effets de chaleur, superbes, sur la piste. Graphiquement, GT3 n'est pas un jeu, c'est une œuvre d'art !



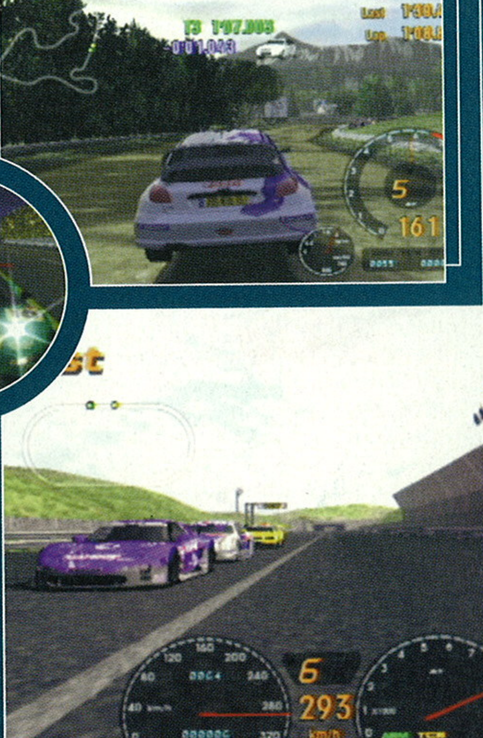


Remarquez les ombres et les rayons du soleil sur la route.





Selon la vitesse et le relief du terrain, les bagnoles vont décoller des 4 roues.



UN JEU À PART(ICULES)

L'autre spécificité de GT3 se situe dans la gestion des particules. Le circuit de nuit sur route mouillée est une réussite incontestable. Alors que les capacités de la PSone ne pouvaient nous offrir un tel rendu avec les 2 volets précédents, Polyphony Digital a dû prendre un malin plaisir à rajouter ces effets de particules d'eau que les voitures envoient lorsqu'elles se coursent sur l'asphalte détrempé. Je dis « plaisir », mais je pense qu'ils ont aussi dû en baver un max pour arriver à ce niveau de réalisme. Évidemment, par temps de pluie, le pilotage est radicalement différent. Perte d'adhérence, dérapages pas toujours contrôlés, voire aquaplaning, sont au programme dans ces conditions météorologiques, avec encore et toujours des reflets magnifiques sur la route et sur les carrosseries, le tout en temps réel. Malheureusement, seul le circuit Stage









Pendant les ralentis, les effets de chaleur sont encore plus visibles.

Route R5 se déroule dans ces conditions. Un regret de plus qu'il faudra ajouter à ceux que j'évoque un peu plus tard. Mais question particules, GT3 n'en est pas avare. Il suffit de faire un petit tour du côté du Rallye pour s'en convaincre.

LE MODE RALLYE

Personnellement, c'est le mode de jeu que je préfère. Je défis quiconque jouera à GT3, et vous serez certainement des dizaines de milliers, de trouver ce mode inintéressant. Contrairement à GT2, titre dans lequel le mode Rallye a vu le jour, et où les voitures étaient de véritables savonnettes, nous avons affaire aujourd'hui à un mode hyper trippant, super fun, ultra réaliste et dont les sensations sont cette fois indéniablement au rendez-vous sur les 8 tracés disponibles (Smokey Mountain, Swiss Alps et Tahiti). Sous vos roues, les différents revêtements vont vous permettre de vous essayer aux dérapages, contre-braquages, sur et sous-virages… Tout ce qu'un Colin McRae accomplit au petit déjeuner. Grâce au Dual Shock 2 ou au volant à retour de force (voir encart), vous allez vraiment ressentir les bosses, la terre, les graviers. Mais la plus belle performance de Polyphony se situe à nouveau dans cette gestion des particules. Lorsque vous êtes en tête, les nuages de poussière que soulève votre caisse sont impressionnants de réalisme (avec même des changements de couleur selon l'heure de la journée) et sont volumétriques ! Lorsque vous êtes devancé par votre adversaire (deuxième regret, seuls deux concurrents s'affrontent en mode Rallye) et que vous lui collez au train, la visibilité est quasiment nulle. Put…, y a pas d'autre mot, c'est trop puissant !



Notez comme les immeubles possèdent également un éclairage différent selon les étages.

OUI MAIS...

La qualité de GT3 ne méritant pas que l'on termine ce zoom sur une note négative, je vais donc vous exposer les points noirs du jeu qui lui ont coûté la note suprême. Hormis le fait qu'il ne soit pas radicalement différent de son prédécesseur, je commencerai par les vues. Seules 3 sont disponibles : une vue externe, une vue plein écran et une arrière afin de surveiller ses concurrents qui tentent un dépassement. La vue cockpit fait malheureusement défaut. Comme dans les volets précédents, les dégâts n'existent toujours pas et les voitures ressemblent encore à des sous neufs même après un bon gros duel en rallye. Donc ni rayures ni salissures. C'est à nouveau regrettable. La gestion des dégâts n'étant pas prise en compte, libre à vous, et ce même en mode Simulation, de vous appuyer sur les autres véhicules pour bien négocier un virage en épingle à cheveux. Il arrive aussi fréquemment que les voitures rebondissent contre un mur (effet tampon) et reprennent de ce fait de la vitesse ! Mais là où GT3 pèche le plus, c'est dans l'I.A. Eh oui, tout est scripté (ou presque) ! Les voitures suivent leur trajectoire et n'en démordent pas. Si vous vous mettez en travers de la route devant une caisse, celle-ci n'aura aucun scrupule à vous foncer dessus à plusieurs reprises jusqu'à ce que vous ayez dégagé le chemin. Des défauts que l'on aurait aimé voir corrigés depuis le temps, mais que voulez-vous, Gran Turismo reste pour l'instant Gran Turismo malgré ces remontrances que l'on exprime depuis le premier volet. Hum…, comme le manque de pilote à l'intérieur des caisses ! D'après certaines personnes, la raison en est fort simple : ce ne sont pas les pilotes qui sont les vedettes dans le jeu mais les voitures ! Mouais ! Enfin, pour un jeu qui se veut ultra réaliste, il y a quand même un léger paradoxe.

Replays et options

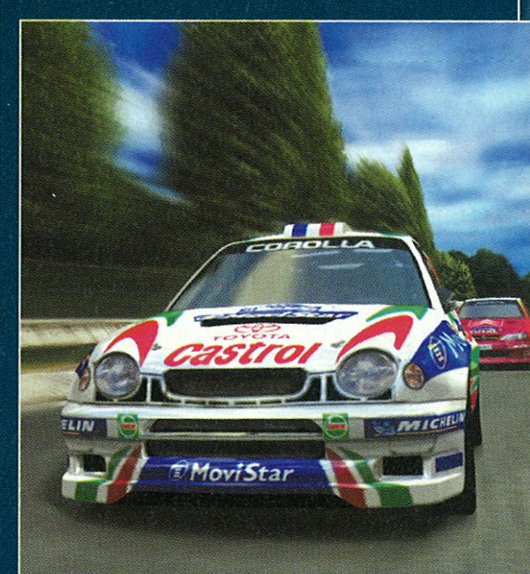
À l'image du jeu, les ralentis sont de toute beauté et de nombreux effets peuvent être ajoutés. Travelling, noir et blanc, négatif, angles de folie dans tous les sens autour des caisses, effets de blur…Réalisez vos montages comme un vrai pro puis sauvegardez-les pour épater vos amis ! Pour ceux qui ont la chance d'avoir un téléviseur 16/9, sachez aussi que GT3 permet, via le menu des options, d'adapter le jeu au format de votre écran. Un point supplémentaire non négligeable, surtout pour le jeu à deux !



C'est sur cet écran que les effets de ralentis pourront être réglés.



Toutes les aspérités visibles au premier plan se ressentent très nettement dans le paddle.



Un mode Rallye à l'image des meilleures productions uniquement dédiées à cette discipline

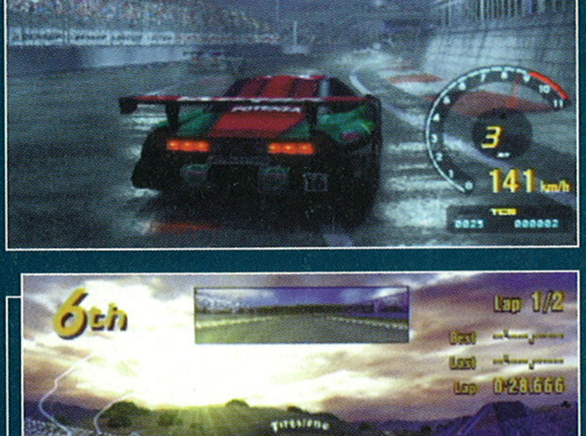
Grisant, magnifique, profond, interminable..., GT3 retrouvera son public et saura convaincre ceux qui seraient encore perplexes

Note 9/10

DU NOUVEAU ?

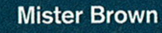
Quelques améliorations sont tout de même à relever, ce qui fera plaisir aux détracteurs du deuxième volet. Je ne reviendrai pas sur les graphismes ultra détaillés mais les textures sont d'une finesse extraordinaire (montagnes, sous-bois, bitume, ciels nuageux, vibreurs sales et détériorés…), les modèles physiques sont encore plus conformes à la réalité et la modélisation des bagnoles est tout bonnement somptueuse. Le bruit de chaque moteur est un vrai régal, la bande-son est extraordinaire et les musiques (de Lenny Kravitz, Ash…) sont appréciables, bien que pas assez nombreuses. La conduite, quant à elle, est un peu plus souple avec une meilleure maniabilité. Techniquement, le moteur 3D de GT3 est impressionnant sans aucun ralentissement, sans clipping et avec une distance d'affichage excellente, une modélisation des caisses hallucinante et cet aliasing, que tout le monde craint comme la peste, est dans l'ensemble assez discret, même si certains circuits plus détaillés que d'autres scintillent davantage. Ce nouveau Gran Turismo, qui ne devrait plus tarder dans notre bon vieux pays, est un incontournable, un hit, une bombe, un chef-d'œuvre… Alors si vous rêvez de vitesse, de rallye et même de Formule 1, puisqu'un mode caché permet de débloquer quelques fameuses F1 (d'il y a quelques années), GT3 saura vous combler. Ses 160 véhicules à obtenir vont vous tenir en haleine pendant des mois pour ne pas dire des années. Pour une fois, on peut vous affirmer que vous pouvez y aller les yeux fermés. Kasunauri Yamauchi (le créateur de Gran Turismo) ne s'est pas moqué de nous.

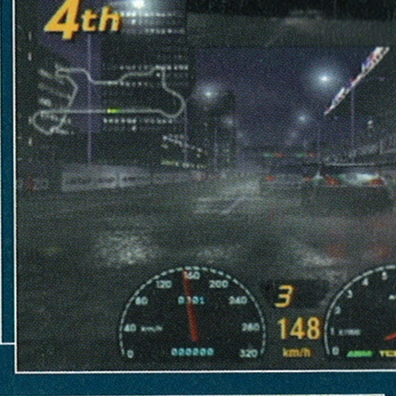
Mister Brown



Les effets de « lens flare » sont complètement hallucinants.

Pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, voici une portion du circuit de Monaco.



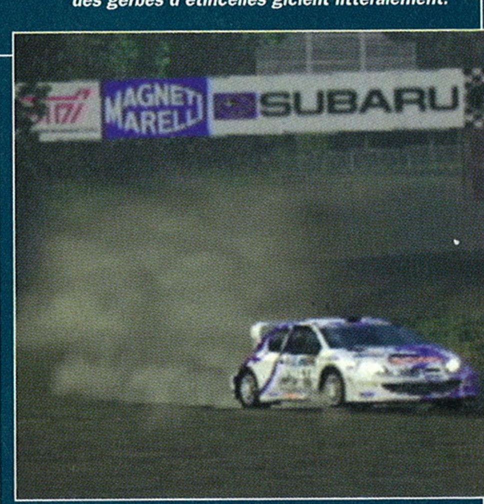


Sur le circuit humide, chaque voiture envoie des particules d'eau sur son poursuivant. Sauf le dernier, œuf corse…





Peut-être pas très visible sur cette photo, mais lorsque les voitures replaquent le sol après un bond, des gerbes d'étincelles giclent littéralement.



Un nuage de poussière extraordinaire soulevé par la 206, mais qui ne fait pas oublier que le public est en 2D.

Note 5/10



Le voilà enfin, le deuxième jeu de Crazy Games... Crazy Games ? Ah oui, c'est le nouveau petit nom du studio Climax Graphics, créateur de l'excellent Blue Stinger.

Illbleed


Le genre de peur qu'il faudra éviter.





Chaque attraction est représentée par un film d'horreur différent.

Un sacré souvenir d'ailleurs, ce Blue Stinger. Un jeu qui nous avait fait tripper à mort au début de la 128 bits de Sega (je parle de la version japonaise bien sûr, parce que les angles pourris de la version PAL, au secours !). Bref, ces gars-là semblaient bien doués et prometteurs, autant dire qu'on attendait beaucoup d'Illbleed ! Un concept original, une excellente réalisation, de bonnes idées en perspective... Tout s'annonçait pour le mieux, donc, mais au final, après quelques bonnes heures de jeu, je suis au regret de vous annoncer une franche déception.

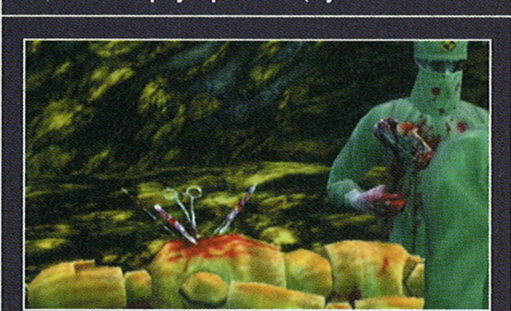
UN BON CONCEPT, CERTES...

Illbleed est ce que l'on peut appeler sans hésitation un jeu à part, une expérience plutôt originale. Le principe consiste, en gros, à plonger le joueur dans une série de films d'horreur de série-Z, plein de clichés voulus, de répliques débiles et de situations ringardes. Au début de l'aventure, quatre étudiants obtiennent des entrées gratuites pour le nouveau parc d'attractions de Michael Reynolds, une sorte de maison des horreurs. Ce richissime réalisateur a décidé d'offrir un million de dollars à celui qui réussirait à sortir vivant de ses six attractions, toutes basées sur ses films d'horreur les plus connus. Trois de nos jeunes gens s'empresseront d'y entrer, tandis qu'Eiko attendra trois jours sans nouvelles de ses amis pour se décider à y aller. Vous prendrez alors son contrôle pour sortir vivant de ce cauchemar, sauver vos potes et accessoirement empocher la rondelette somme. Un scénario rigolo, donc, pour un système de jeu non moins original et novateur. En fait, chacun des six niveaux sera truffé de pièges en tout genre, disposés aléatoirement à chaque partie pour vous terroriser et vous faire crever d'une crise cardiaque ou d'une hémorragie. Vos seules armes seront alors vos sens : la vue, l'odorat, l'ouïe et le sixième sens (votre instinct, en fait), représentés par 4 cases en haut de l'écran. Si vous êtes surpris par un piège, votre rythme cardiaque augmentera, si en plus vous êtes touché physiquement (il y a des combats de temps en temps), il faudra gérer votre jauge de vie mais aussi vos hémorragies. Quelques items vous permettront de vous relaxer ou de vous soigner, mais le plus clair du temps il faudra évidemment déjouer tous ces pièges...

MAIS UN GAMEPLAY SI LIMITÉ !!!

C'est là que le système devient décevant. Parce que si l'on flippe bien au début, on se rend vite compte du côté répétitif de la mécanique de jeu. Pour éviter les pièges, il suffit de trouver le Horror Monitor et de l'utiliser pour scanner l'écran et voir les pièges à l'avance... On fait deux pas, les sens mettent en alerte, on sort l'Horror Monitor pour trouver le piège et voilà, c'est tout. On se dit que le plaisir ne durera pas longtemps... Et c'est bien le cas ! On ressent rapidement une impression de gâchis et de déception. La réalisation était de bonne facture, l'esprit série-Z, l'ambiance et les blagues sont tordants, les musiques excellentes, le côté décalé du jeu le rend véritablement attachant, mais qu'est-ce que c'est limité en termes de gameplay ! Bref, cette curiosité pourra paraître culte à bien des égards, mais elle ne tient pas la route en matière de jeu... Dommage, ça partait vraiment d'un bon sentiment. J'aurais presque envie de vous le conseiller en occase, mais il faudra être tenté par le côté décalé.

Julo



Clin d'œil

Durant tout le jeu, vous retrouverez des tas de choses venant de Blue Stinger. Déjà au niveau du design des personnages, très similaires physiquement, mais surtout avec tous ces clins d'œil rigolos... Pour reprendre de la vie, vous pourrez par exemple boire des canettes de « Hassy » ! Au quatrième niveau, vous vous retrouverez même dans un supermarché dans lequel vous pourrez observer des jaquettes de jeu « Mega Dream » (une console imaginaire mélangeant les designs de la Megadrive, de la Saturn et de la Dreamcast), avec en vedette un jeu basé sur les aventures de Dogs, le personnage secondaire de Blue Stinger !



Illbleed	
Éditeur	AIA (États-Unis), Jaleco (Japon)
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (7 blocs)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Purupuru Pack, VGA Box
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Note 8/10

PS2

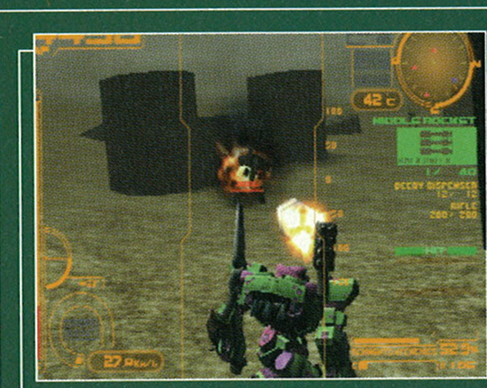
Armored Core 2 Another Age

Armored Core 2 n'est sorti que depuis un an au Japon et déjà une suite arrive. Sous couvert de jeu online fantomatique, AC2AA gomme beaucoup de défauts de son prédécesseur.

Pourquoi sortir Another Age ? La question mérite d'être posée. Moins d'un an après la mise en vente sur le marché japonais d'Armored Core 2, From Software nous gratifie déjà d'une suite. Annoncée depuis plusieurs mois, cette version devait au départ n'être qu'une version basique d'Armored Core 2, jouable online. Le problème, c'est que contrairement à la Dreamcast, la PlayStation 2 ne dispose pas d'un modem de base. Les joueurs doivent donc en acheter un pour leur console, en sachant qu'il en existe trois différents, et qu'aucun n'est de fabrication « Sony ». Bref, des démarches fastidieuses surtout lorsque l'on sait que le public de la PS2, que ce soit au Japon ou ailleurs, n'est pas composé de core-gamers prêts à s'investir. C'est pourquoi en un temps record From Software a révisé sa copie et nous a offert un jeu 100 % original par rapport au précédent. Certes, le principe reste le même, mais les missions sont inédites, et il y a 100 nouveaux accessoires pour son robot chéri !

SALE GUERRE MÉCANIQUE

Comme dans Armored Core premier du nom, dont on pourra reprendre les sauvegardes par ailleurs, le but du jeu reste assez identique. Vous êtes un chasseur de primes qui met son robot au service du plus offrant. Et c'est là qu'est le premier paradoxe intéressant dans le déroulement de AC2AA : vos alliés de la première mission seront vos ennemis dans la seconde ! Une fois un certain magot amassé, vous pourrez vous rendre chez le vendeur de pièces détachées. C'est là qu'on passe le plus de temps entre les combats. Il va falloir y comparer avec soin les diverses pièces qui vous sont proposées afin de savoir lesquelles répondent le mieux à vos besoins. Une mission en montagne vous demandera de sauter au travers des ravins. Il faudra alors acheter des jambes légères et un propulseur puissant. Défendre une base contre un bombardement ? L'investissement d'une nouvelle tête avec visée aérienne et d'un lance-missiles longue portée sera inévitable. De cette manière, il existe plus de 100 000 robots différents en assemblant toutes les pièces disponibles dans le jeu.


Les lance-missiles d'épaule se divisent en deux catégories : les petits qui ne se tirent qu'après avoir accroché une cible, et les gros balèzes que l'on tire sur l'ennemi, au jugé.



FROM REVOIT SA COPIE

Et non content de nous offrir de nouvelles missions, From nous gratifie en plus d'une remise à niveau technique du jeu. Graphismes bien moins soumis au problème de l'aliasing, maniabilité grandement améliorée (le robot est enfin manœuvrable avec le stick analogique), et surtout, à chaque défaite, on arrête de vous faire repayer votre robot, ce qui vous mettait à découvert et vous empêchait d'avancer dans le jeu. Mais ne vous y trompez pas, Armored Core 2 Another Age est un titre qui demeure très difficile ! Il faudra toujours passer de longs moments à tester les équipements, sinon vous aurez comme moi un ratio ridicule de 28 % de réussite. Si j'étais moins bourrin aussi... Quoi qu'il en soit, voici tout le contraire de Z.O.E. : moins enrobé, moins épais « scénaristiquement » mais tellement plus riche au niveau du jeu en lui-même. À vous maintenant de savoir ce que vous voulez, un petit soufflé ou une grosse tartiflette ?

Greg


Pour les combats de contact, on pourra choisir l'épée ou les disques de plasma.

Armored Core 2	
Éditeur	From Softwar
Dispo. Europe	Non communiqué
Genre	Actio
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	85 KB
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Difficil
Continues	Illimité
Spécial	Compatible sauvegardes AC2
Existe sur	Rien d'autr
Compréhension de la langue	Appréciabl



Kessen II

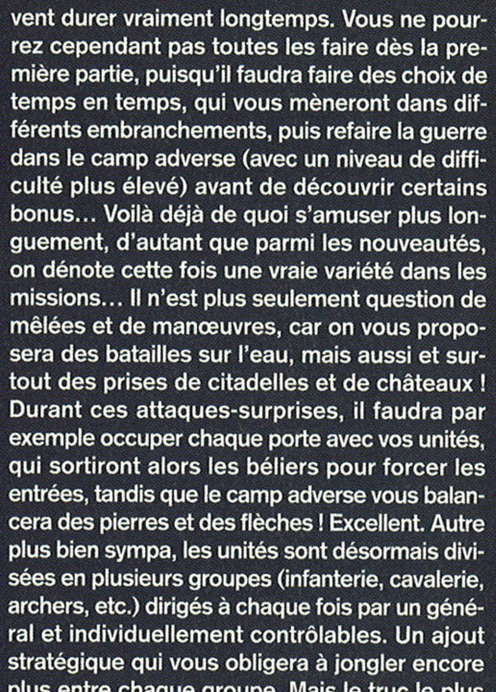


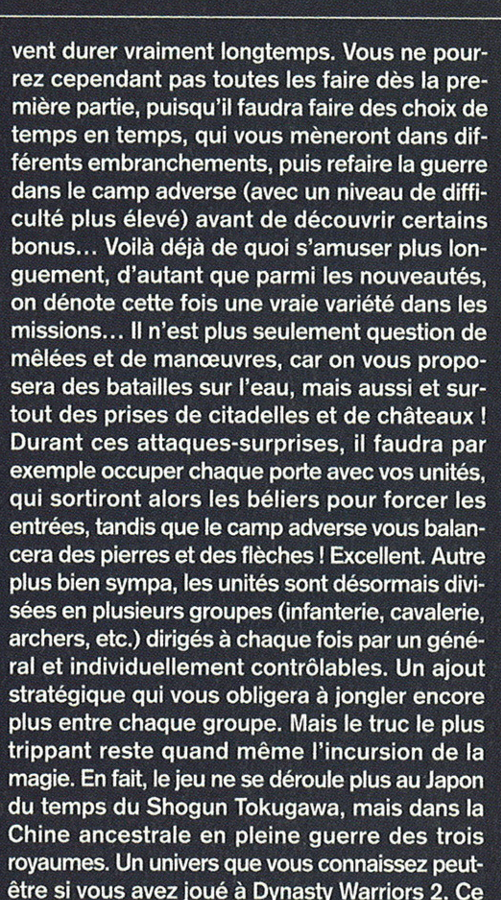
Vous avez déjà été malade pendant toute une nuit ? Bah moi ça vient de m'arriver, c'était horrible et j'ai carrément pas la forme ce matin. Heureusement, j'avais déjà écrit le texte qui suit... Il ne restait plus que ce petit chapeau et voilà, c'est fait, maintenant, je peux rentrer chez moi dormir. Mais vous, vous continuez...

Le premier Kessen, malgré sa très courte durée de vie, m'avait beaucoup plu. Je ne suis franchement pas un fan de jeux de stratégie, mais avec sa réalisation impeccable, son ambiance super épique et son background basé sur l'histoire du Japon ancien, celui-là avait quelque chose de vraiment accrocheur... Depuis le test de la version française, et au vu des magnifiques photos d'écran de cette suite qui circulent depuis un bout de temps maintenant, autant dire que j'attendais beaucoup de Kessen II. Tous ceux qui se seront essayés au premier épisode partagent sans doute le même sentiment. Bref, le voilà enfin entre mes petites mains et l'heure du Zoom-Verdict a sonné ! Alors que vaut-elle, cette suite ? Allez zou, je brise le suspense tout de suite (de toute façon, vous êtes du genre à regarder la note avant de lire le texte, pas la peine de le nier) : Kessen II est bien plus réussi que son prédécesseur !



Il est toujours possible de tendre des embuscades, mais seulement lorsque les plans pré-définis vous le proposent...





MONSIEUR PLUS

De manière générale, Kessen II fonctionne comme Kessen, mais il propose aussi tout un tas de petites nouveautés et d'améliorations bienvenues... On commence sans plus attendre par le constat le plus réjouissant : la durée de vie. Il vous faudra en effet beaucoup plus long qu'avant, et ce n'est pas vraiment un mal ! En tout, on passe de 11 missions pour le premier épisode à une trentaine ici, dont certaines peuvent durer vraiment longtemps. Vous ne pourrez cependant pas toutes les faire dès la première partie, puisqu'il faudra faire des choix de temps en temps, qui vous mèneront dans différents embranchements, puis refaire la guerre dans le camp adverse (avec un niveau de difficulté plus élevé) avant de découvrir certains bonus... Voilà déjà de quoi s'amuser plus longuement, d'autant que parmi les nouveautés, on dénote cette fois une vraie variété dans les missions... Il n'est plus seulement question de mêlées et de manœuvres, car on vous proposera des batailles sur l'eau, mais aussi et surtout des prises de citadelles et de châteaux ! Durant ces attaques-surprises, il faudra par exemple occuper chaque porte avec vos unités, qui sortiront alors les béliers pour forcer les entrées, tandis que le camp adverse vous balancera des pierres et des flèches ! Excellent. Autre plus bien sympa, les unités sont désormais divisées en plusieurs groupes (infanterie, cavalerie, archers, etc.) dirigés à chaque fois par un général et individuellement contrôlables. Un ajout stratégique qui vous obligera à jongler encore plus entre chaque groupe. Mais le truc le plus trippant reste quand même l'incursion de la magie. En fait, le jeu ne se déroule plus au Japon du temps du Shogun Tokugawa, mais dans la Chine ancestrale en pleine guerre des trois royaumes. Un univers que vous connaissez peut-être si vous avez joué à Dynasty Warriors 2. Ce changement de décor a permis à Koei de passer d'un récit aux faits réalistes à quelque chose de bien plus fantaisiste ! Les manœuvres spéciales du premier opus sont donc remplacées (en partie) par de gigantesques sorts magiques. Lorsque vous en déclenchez un, votre général-sorcier s'envole à 20 mètres du sol et balance une tornade, des pics de glace ou encore des pierres sur la mêlée, le tout dans un déluge d'effets spéciaux vraiment impressionnants ! Les sorts sont nombreux et tous plus impressionnants les uns que les autres ! Ce genre de délires visuels (qui rappelle certains films fantastiques Chinois comme ZU, Histoires de Fantômes Chinois, etc.) est également poussé dans les duels entre généraux. Ces derniers peuvent, par exemple, sauter de leur cheval pour s'affronter dans les airs... Franchement, c'est trop bien mis en scène et vraiment puissant !



Les manœuvres spéciales sont encore présentes, même si les sorts sont plus fréquemment utilisés par les généraux.



Kessen II	
Éditeur	Koei
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Stratégie
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (131 KB)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegarde
Spécial	Existe aussi en pack Kessen I + Kessen II
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée !



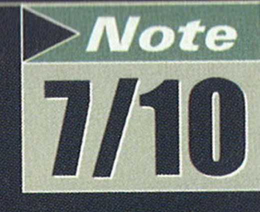
MAGNIFIQUEMENT RÉALISÉ

Techniquement aussi, Kessen a bien progressé. Les 100 soldats présents en même temps à l'écran nous avaient déjà bien impressionnés, mais la Koei passe carrément à 500 ! En plus, comparées au premier épisode, les phases vues de loin et celles vues de près utilisent le même moteur ! Finie la purée de pixels censée représenter vos troupes, il s'agit là de vrais zooms sur chacun des soldats ! Il est même possible de bouger soi-même la caméra avec les sticks durant ces phases (pas pendant les manœuvres spéciales et les magies, toujours sous forme de cut-scenes pré-calculées). Et ce n'est pas fini, puisque cette fois, le jeu vous propose même de diriger manuellement les généraux durant les mêlées ! Ces phases d'action rappellent d'ailleurs beaucoup Dynasty Warriors 2. Et comme chaque magie a sa zone de portée, il faudra vous placer au bon endroit avant de la lancer. Bref, des ajouts d'ordre technique certes, mais au service d'un gameplay qui devient autrement plus profond dans les scènes en temps réel... Les cinématiques et autres cut-scenes utilisent le moteur du jeu, qui sont encore plus belles et encore plus nombreuses qu'avant (110 minutes en tout) ! Les développeurs ont voulu pousser le scénario, la mise en scène, le côté dramatique et c'est une franche réussite. Malgré ses enjeux scénaristiques pas vraiment poussés, Kessen II est vraiment passionnant. Espérons simplement que les doublages seront aussi réussis dans une éventuelle version française...

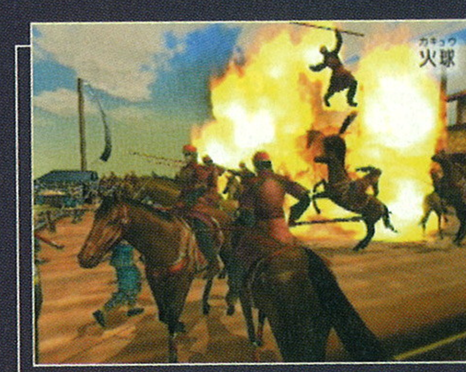


Vos unités sont désormais divisées en plusieurs groupes indépendants. Ici, les archers restent à l'écart et n'attendent qu'un ordre de votre part pour se jeter dans la mêlée.

Changement de décor pour un Kessen encore plus beau et impressionnant !







Les magies donnent vraiment une autre dimension à Kessen.

Un moteur bien plus performant...

Comme vous pouvez le constater sur ces trois photos, les transitions entre les phases de déplacement et les zooms sur les unités n'existent désormais plus. Mis à part les phases immobiles vues du dessus à la Risk et les cut-scenes des magies et manœuvres spéciales, il s'agira d'un seul et même moteur 3D. Par rapport aux phases de déplacement du premier Kessen, durant lesquelles vous voyiez bouger d'affreux amas de pixels, franchement, y a pas photo !



ET LA PLANIFICATION ?!?

Avant de conclure, il faut tout de même que vous connaissiez le principal défaut de Kessen II... Oui, parce que là je m'emballe, mais quelque chose décevra sans aucun doute les fans du premier opus. En fait, Koei a pris le parti de virer, purement et simplement, toutes les options de planification ! Vous serez donc encore plus assisté qu'avant, et ne pourrez plus créer vos propres plans d'attaque, vos cheminements, embuscades, etc. En effet, le jeu vous demande, à la place, de choisir entre plusieurs plans prédéfinis (chaque général vous en propose un différent avant chaque bataille)... Alors certes, vous pouvez d'un autre côté faire plus de choses dans les phases en temps réel, augmenter les statistiques de vos troupes, créer de nouvelles armes, etc., mais pourquoi ne pas avoir laissé cette option de planification en plus ? Dommage. Voilà, en dehors de cela, ce Kessen II est vraiment réussi, il améliore globalement la formule instaurée par le premier épisode, mais je ne conseille cette version import qu'à ceux qui parlent le japonais, au moins un peu. Aux autres, je leur dirais plutôt d'attendre une version américaine ou française.

Julo



Bomberman Story

Le champion des jeux multijoueur, des faiseurs de nuits blanches et autres délires à plusieurs, c'est à Bomberman qu'on les doit ! Et ce n'est pas la version Game Boy Advance qui nous contredira !

GAME BOY ADVANCE

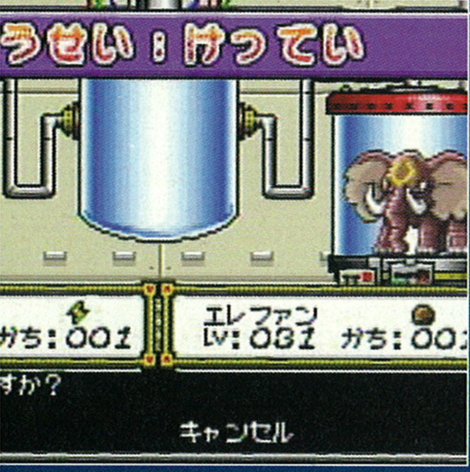
Note
7/10 seul
9/10 à plusieurs



Ne pas oublier le mode de jeu à plusieurs pour un amusement maximum !



Les arènes des boss sont facilement repérables par leur taille et leur architecture.



Lorsque l'occasion se présentera à vous de fusionner vos Kyarabon, vous pourrez vous prendre pour un savant fou.



Des petites scènes à la résolution impressionnante feront leur apparition lorsque le besoin scénaristique s'en fera ressentir.

Comme vous le savez certainement déjà si vous avez lu le dernier numéro de Joypad, il est possible sur GBA, et selon le jeu, de jouer à plusieurs consoles reliées, mais avec une seule cartouche ! C'est le cas ici. Nous avons donc d'un côté la console multijoueur ultime, et de l'autre Hudson, qui nous apporte son meilleur titre qui soit : Bomberman. L'alliance des deux était inévitable. Mais qu'elle arrive aussi tôt, c'est plutôt une sacrée surprise et une vraie joie pour tous les fans de jeux à plusieurs ! Nous voici donc en train d'arracher avec les dents le paquet qui vient d'arriver du Japon pour nous rendre compte qu'il n'y a qu'une seule cartouche de Bomberman. En temps normal, c'aurait été le scandale, mais là... J'insère le jeu dans ma GBA, Gollum se branche, suivi de Julo puis de Willow, et hop, c'est parti pour une heure de non-productivité dans la matrice ! Autant l'avouer, le jeu n'a absolument rien perdu de son fun en dix ans d'existence. Le seul reproche que l'on pourrait faire à ce mode Multijoueur à moindre frais, ce sont en fait les temps de chargement pas très longs, mais omniprésents entre chaque partie, chaque phase ou encore chaque remise de Coupe. Bref, c'est un peu lourd, mais heureusement ce ne vient pas trop gâcher le plaisir antédiluvien de ce titre toujours culte.

ET LE MODE SOLO ?

Ah euh ben oui, c'est vrai qu'habituellement on le zappe complètement pour son manque total d'intérêt, et on arrête là le test pour aller jouer ou dormir. Pour cette version GBA, le mode Solo de Bomberman Story est bien plus travaillé qu'à l'époque de la NEC ou de la Super Nintendo. Certes, il faut toujours se frayer un chemin grâce à des bombes, mais la représentation graphique ainsi que le déroulement général de l'aventure s'apparentent désormais à une sorte de Zelda très simplifié. On va de village en village glaner des informations pour la suite de l'aventure, cependant assez linéaire. Pendant ses voyages, Bomberman va trouver des Kyarabon, sorte d'animaux très typés Pokémon qu'il pourra accoupler pour en obtenir de nouveaux. Chacun de ces Kyarabon possède une capacité particulière qui aidera notre ami à avancer. L'un d'eux pourra se téléporter, l'autre creuser le sol, etc. N'oublions pas non plus la possibilité d'inventer de nouvelles bombes et d'équiper celle de son choix selon ses besoins : mines, missiles à tête chercheuse, etc. Graphiquement proche des bons jeux du genre sur Super NES, Bomberman Story propose un challenge assez léger, mais complété heureusement par un inénarrable mode Multijoueur qui, lui, mérite amplement 9/10.

Greg

Les Kyarabon

Dans le jeu, Bomberman sera amené à rencontrer des petits animaux étranges. Chacun d'eux possède une capacité spéciale toujours très pratique, mais surtout pourra combattre dans une arène pour vous ramener de la thune !



Bomberman Story

Éditeur	Hudson
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-réflexion
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Multijoueur avec 1 seule cartouche
Existe sur	Plein d'autres consoles !
Compréhension de la langue	Appréciable

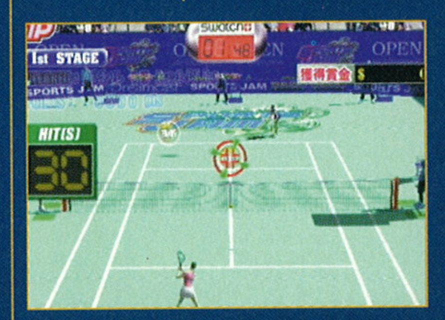
Toutes les sorties japonaises et US

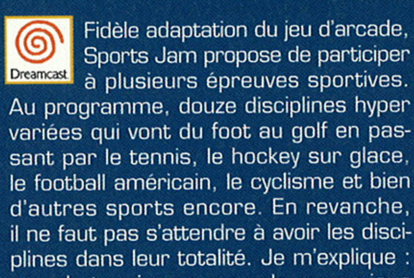
Décidément, c'est super calme en ce moment du côté du Soleil qui se lève à l'est. Du Japon quoi. Remarquez, c'est aussi le calme plat chez nos amis les quackers, les mangeurs de « burgers », les rednecks, les adorateurs de Loft Story et autres « Big Brother is watching you on the TV ». Ah, elle est belle la France... Ben oui, finalement, nous aussi, on a succombé à ce truc chelou ! Au secours, Lénine, Georges Abitbol, Montoya !

Sega Smash Pack Volume 1

Sports Jam

Sports Jam





Dreamcast

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Sports Jam propose de participer à plusieurs épreuves sportives. Au programme, douze disciplines hyper variées qui vont du foot au golf en passant par le tennis, le hockey sur glace, le football américain, le cyclisme et bien d'autres sports encore. En revanche, il ne faut pas s'attendre à avoir les disciplines dans leur totalité. Je m'explique : pour le tennis par exemple, on ne joue pas de match, on doit juste remplir un challenge qui consiste à envoyer la balle sur une cible, tout comme le basket se résume à un concours de shoot à 3 points. La réalisation est de bonne qualité, graphiquement, c'est nickel et les animations sont fluides. En fait, le problème, c'est qu'on fait vite le tour des épreuves qui, à quelques exceptions près, sont beaucoup trop faciles. Quant au jeu à deux c'est amusant un moment, mais ça ne vaut pas un bon vieux Track'n'Field. Moyen, donc.

Angel



5 — Éditeur : Sega
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Confiture !

Shutokô Battle Zero

PS2

Le jeu le plus controversé de la rédac, c'est lui ! Comme toujours, vous allez vous balader sur le périph de Tokyo, et défier d'autres lascars en leur faisant des appels de phares. Ceux qui n'aiment pas ont les arguments suivants : « C'est tout le temps pareil et ça se passe de nuit. » Ceux qui le défendent ont plutôt ce type d'arguments : « La poursuite c'est excitant et en plus cette version PS2 est vachement maniable ». On a une troisième catégorie, les fans de tuning du Nord de la France, qui ont cet argument-là : « P'tain y a d'polygones pour el plaquettes e'd freins d'la carrette ! » Quoi qu'il en soit, cette dernière version est sans aucun doute la meilleure.

Greg







5 — Éditeur : Genki
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : En l'an zéro

Sega Smash Pack Volume 1



Dreamcast

Tout comme Konami, Sega décide de sortir une compilation composée de ses vieux hits. En recyclant les titres Megadrive et Saturn, l'éditeur met à disposition des possesseurs de Dreamcast : Sonic, Shining Force, Golden Axe, Westle War, Streets of Rage 2, Columns, Virtua Cop 2, Revenge of Shinobi, Phantasy Star 2, Altered Beast, Sega Swirl et Vectorman. Comme vous pouvez le constater, parmi les douze titres présents, le génial côtoie le médiocre. Si graphiquement la conversion est parfaite, les musiques ont mystérieusement perdu en qualité par rapport à l'époque de la 16 bits. Il va sans dire que ce pack ne s'adresse qu'aux fans de Sega, nostalgiques du bon vieux temps de la 2D (sauf pour Virtua Cop 2 évidemment) qui pourront ainsi revivre des moments culte du jeu vidéo. Mais vu le prix de l'import, cela fait cher l'émulation !

Angel



5 — Éditeur : Sega
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Oh tu sais...

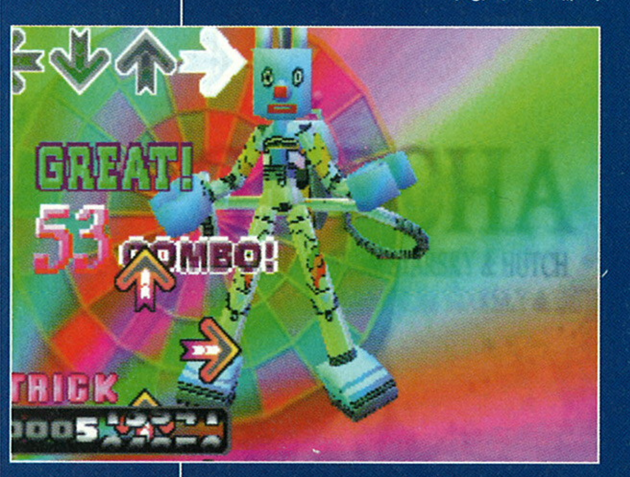


Sortir un jeu de caisse rapide mais laid et pas tellement réaliste question conduite, on pourrait pardonner. Mais le sortir le même mois que Gran Turismo 3, ça relève du suicide ! Votre bagnole se cogne sans perdre un seul km/h de vitesse, les routes sont super prévisibles et les textures ressemblent aux tapisseries de Bayeux. Complètement nul, ce titre représente le non-réalisme total. The Unreal Driving Simulator ?

Greg

2 Éditeur : Taito
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Glurps !

Dance Dance Revolution 4th Mix



Encore un nouvel accessoire pour votre tapis. Cette fois-ci, c'est plus d'une cinquantaine de chansons qui vous attendent. Malheureusement, les très bonnes sont de plus en plus rares. La bonne surprise, c'est de trouver des remixes de tubes des précédents volets, qui eux en revanche seront « dansés » avec plaisir. Un peu moins ardu que le 3rd Mix qui, lui, déchirait grave, ce nouveau Dance Dance vous fera passer de bons moments, mais la lassitude commence à s'installer...

Greg





8 Éditeur : Konami
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Only 4 you !

Get Backers, Jigoku no Scaramouche !



Difficile pour Konami de tenir le rythme des adaptations mangas comme le fait Bandaï. Get Backers, nouvelle BD à succès au Japon, connaît une adaptation un peu trop rapide sur GBA. Les combats rappellent Suikoden mais sont techniquement meilleurs (!) grâce à une utilisation finaude du mode 7. Les graphismes des phases de déplacement sont, en revanche, assez quelconques, et le scénario sans grande surprise. Le premier RPG de Konami sur GBA ne sera donc qu'un jeu sympa sans grande personnalité.

Greg



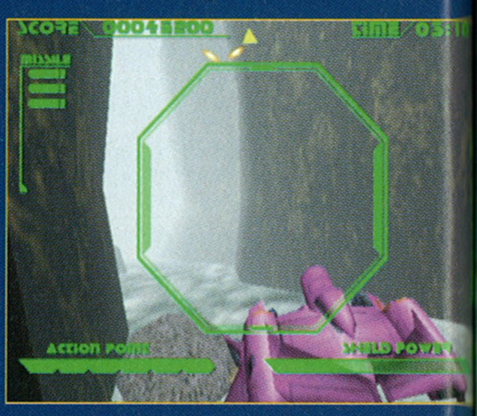


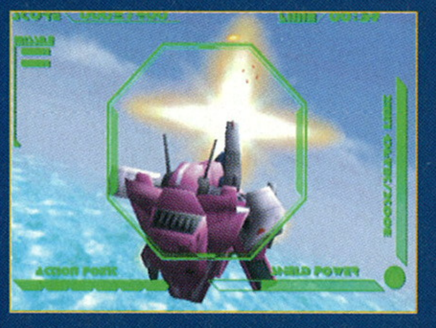
6 Éditeur : Konami
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Get back !

Macross M3

Les deux persos des plus charismatiques du dessin animé renommé en France sous le titre « Robotech » reprennent du service. Max et Myria vont donc avoir des scènes de ménage entre les niveaux dignes d'un simili Ace Combat plutôt ridicule. Les ennemis se placent devant vous en attendant de se faire toucher, tandis que le processeur de la Dream se la coule douce en affichant le moins de polygones possibles. Entre le brouillard digne de la N64 et le ciel en espèce de mode 7 très laid, ce jeu est une extrême déception. La plus mauvaise adaptation de licence depuis bien longtemps.

Greg







1 Éditeur : Shoeisha
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Ma grosse

Battle Gear 2



Battle Gear 2

Dance Dance Revolution 4th Mix

Toutes les sorties du mois passées au crible

Ce mois-ci, nous avons testé l'une des toutes dernières grosses productions PSone : Alone in the Dark 4. Le titre de DarkWorks divise les membres de la rédaction. Un bon scénario, des énigmes assez tordues mais un rythme un tantinet mollasson. Après des mois de news, Activision accouche douloureusement de Mat Hoffman's Pro BMX. Pour résumer la situation : efficace, mais sans saveur particulière. À propos de BMX, l'autre jour, j'ai pris une photo d'El Diablo Troncho en train de se taper un hand-rail en « double peg grind ». Contactez-le par mail, avec un peu de chance, il vous l'enverra ! Sinon, notre Chupa Cabra national a prévu de se jeter en élastique d'un pont de 60 mètres déguisé en chauve-souris ! Affaire à suivre. Autre événement à marquer d'une pierre blanche : la version PlayStation 2 de Crazy Taxi. Historique. Voir apparaître le logo SEGA en branchant sa PS2, ça fait quand même tout drôle. La fin d'une époque, le début d'une nouvelle ère. Le Roy est mort, vive le Roy. Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se casse... Sur cette réflexion métaphysique, bonne lecture les gars, là, faut que je me pieute !

Top rédac

Ne vous inquiétez pas, même sans caméra, nous sommes au courant. Vous seriez donc de plus en plus nombreux à nous demander des infos sur les coulisses de la rédac. Mhum, fatalement, en cette époque de fièvre loftienne, on s'est dit qu'il était de notre devoir de jouer la transparence sur nos humbles mœurs. Eh bien voili, ce mois-ci, première indiscrétion : cette éminente rubrique a été rédigée le mardi 8 mai à 12h24, alors que vous z'étiez tous en train de profiter de supra congés ! Là tout de suite, vous n'en pouvez plus tellement la surprise est de taille. Le choc d'un sac de frappe, tout simplement. Comme dirait Woody Allen : « Je hais la réalité mais c'est le seul endroit où on peut se faire servir un bon steak. » Preuve que parfois toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	0	6	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
De très grosses lacunes. Urg! !	2	8	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
1 minute de plaisir. Et encore !	3	9	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
Pourrait vraiment mieux faire.	4	9	
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5	10	*Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

Il existe des mecs bien lourds qui s'ennuient dans la vie. Pour occuper leur existence pourrie, ils se postent sur un pont d'autoroute ou du périph afin de balancer un bon gros caillou sur les voitures. C'est la 2e fois que j'évite l'accident. Je n'espère qu'une chose : en chopper un en pleine action pour lui mettre des frites dans le nez (avec du sel).





Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Angel

Ce mois-ci, avec RaHaN et Kendy, on a pris l'habitude de jouer à Worms avant de partir de la rédac. Avant même de commencer, Kendy, toujours aussi sûr de lui, s'est auto-proclamé Champion des pigistes de Pad en se sentant obligé d'en rajouter des tonnes. Résultat des courses, sur une bonne dizaine de parties, il n'a jamais gagné ! Chapeau bas Demi-Lune !



Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Mr Brown

Après une interview en mode Versus avec le grand Jean-Pierre Foucault, je viens d'apprendre que Guy Marchand avait sorti son dernier album : « L'homme qui murmurait à l'oreille des femmes » ! Avec un mois aussi riche en événements, le salon de l'E3 va me sembler bien tristounet.



Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

T.S.R

Faire comme tout le monde n'a jamais été ni une preuve d'intelligence ni un signe de bon goût. En l'occurrence, puisqu'on parle ce mois-ci du navrant Loft Story, il faudra bien qu'un jour les téléspectateurs assument leurs travers. Le voyeurisme et la méchanceté gratuite (vote) qui ne s'avouent pas en prime time... le XXIe siècle commence bien.



Son jeu du mois
Bomberman Story (GBA)

Trazom

Voilà à peu près l'effet que me fait cette bouffonnerie de Loft Story... hummmmmmmmmmmmmmmmm mmmmmmmmmmmmmmmmmmm mmmmmmmmmmmmmmmmmmm mmmmmmmmmmmmmmmmmmm mmmmmmmmm mmmmmmmm mmmmmmmm mmmmmmmmm mmmmmmmm mmmmmmmm ...et là tout est dit...

Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

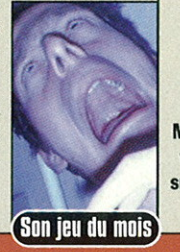
Gollum

Attention annonce supra tiepe mais néanmoins sérieuse ! Tu es une jeune célibataire parisienne âgée de 19 à 23 ans, tu es toute mignonne, et tu es super photogénique, alors n'hésite plus et envoie-moi un mail à l'adresse suivante : jchieze@hfp.fr. Voilà c'est l'été, il fait beau et ce serait dommage de ne pas en profiter mesdemoiselles.

Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Willow

Ce mois-ci, j'ai eu la frayeur de ma vie sur le Lake Avazu alors qu'on faisait du Sea-Doo : Caliméro, un confrère de Micromania.fr, a failli être percuté de plein fouet par un autre scooter des mers (l'abruti fonçait à plein régime). Quand Calim' a réalisé qu'il venait de frôler la mort, il est devenu tout violet et s'est mis à grelotter !



Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Chris

Je pense aux ouvriers qui refont un appart en bas de chez moi. Je les remercie de me réveiller à 9 heures du mat, avec leurs coups de marteau. C'est vrai, y a pas de raison pour que je dorme jusqu'à midi alors que les gens « normaux » sont levés depuis longtemps. Merci les gars, vous faites un super boulot...



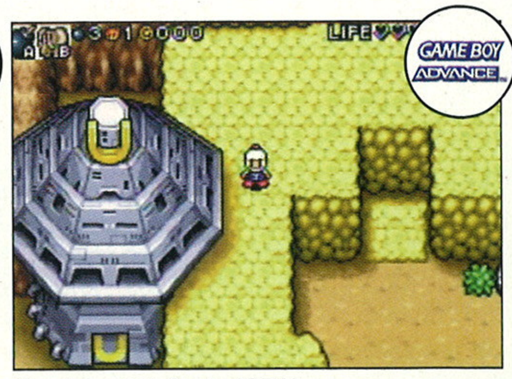
Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)


Alone in the Dark The New Nightmare (PSone)


Bomberman Story (GBA)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	ISS Pro Evolution 2 (PSone)	38 pts	+8	↑
2	Metal Gear Solid (PSone)	26 pts	+4	↑
3	F-Zero Maximum Velocity (GBA)	15 pts	+2	↑
4	Resident Evil Code : Veronica (DC/PS2)	11 pts	=	→
5	Shenmue (DC)	10 pts	=	→
6	Virtua Tennis (DC)	8 pts	-1	↓
	Gran Turismo 3 A-Spec	8 pts	N	
	Winning Eleven 5 (PS2)	8 pts	-6	↓
	SSX (PS2)	8 pts	-1	↓
	Final Fantasy IX (PSone)	8 pts	=	→
	Mario USA (GBA)	8 pts	=	→
7	Phantasy Star Online (DC)	6 pts	=	→
	Dracula Circle of the Moon	6 pts	+1	↑
8	Tenchu (PSone)	5 pts	=	→
9	Tales of Eternia (PSone)	3 pts	R	
10	Skies of Arcadia (DC)	2 pts	R	
	F1 Racing Championship (PS2)	2 pts	N	

JOYPAD MEGASTAR

Humm, les Megastar... ben voyons. Encore une supra invention ça. Genre nos oscars à nous, mais tous les mois. Le problème, c'est justement que des jeux d'exception, il n'en débarque pas tous les mois. Résultat : notre concept tombe à l'eau. Enfin pas tout à fait, puisque grâce à ses valeurs, Alone in the Dark The New Nightmare (PSone) parvient fatalement à s'illustrer. Quel winner !



ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>>> Mario 128 (GameCube) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>>> Silent Hill 2 (PS2) et Commandos 2 (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Ace Combat 4 (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>>>> Final Fight One (GBA) et Super Street Fighter Revival (GBA)
GREG >>>>>>>>>>>>>>>>>> Golden Sun (GBA) et Ace Combat 4 (PS2)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>>>> Stuntman (PS2/Xbox) et Colin McRae 3 (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>>>> Commandos 2 (PS2) et Mario Advance 2 (GBA)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
MISTER BROWN >>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Devil May Cry (PS2)

Elwood

Je ne comprends pas très bien la polémique Loft Story. C'est vrai, tant qu'il y aura des glands pour accepter de participer à ce genre d'émission et tant qu'il y aura des voyeurs pour la mater, finalement tout le monde sera heureux ! On y changera que dalle et, perso, ça ne m'empêche pas de vivre !



Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Kendy

En ce moment, avec Chris, on passe nos nuits sur Tribes 2 (PC) ! On a créé notre propre équipe : La Team des Philosophes. Pour l'instant, parmi nos membres, on peut compter J.J. Rousseau, Arthur Schopenhauer, Charles Darwin et Auguste Comte. La classe !

Son jeu du mois
Worms World Party (DC)

RaHaN

Worms, c'est de l'habileté, de la maîtrise, mais aussi de la diplomatie et du discours enjolivé. Kendy, doué à l'habitude pour la fourberie, semble hors course. À vrai dire, il est même persuadé qu'Angel et moi-même on s'allie toujours. D'ailleurs, là, il braille : « Ouais mais pas à 3 le Worms, à plus » !

Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Greg

Le mois dernier, j'ai filé un coup de main au festival Cartoonist, en servant d'interprète à Oba Kenji, l'acteur qui incarnait X-Or ! Il n'a pas changé ! Il reste vraiment l'un des hommes les plus classes du monde ! À 46 ans, il fait encore 200 pompes le matin, dont 50 avec un seul bras, ça me tue !

Son jeu du mois
Armored Core 2 (PS2)

Julo

Ayé, Angel, RaHaN et Gollum ne se sentent plus pisser, ils se qualifient eux-mêmes de « pigiste ultime », tout ça parce qu'ils sont arrivés à faire chacun un trombino de 350 signes pile poil... Ouais, super, bah moi aussi je peux le faire, c'est con, il suffit de taper jusqu'à ce que ça fasse 350 signes...

Son jeu du mois
Gran Turismo 3 (PS2)

Machine **PSone** Genre **Survival-Horror**



Alone in the Dark
The New Nightmare

mega Joypad star

Découvrir un nouvel Alone in the Dark représente un petit événement qu'il serait fort dommage de méconnaître. Alors, dans quelle mesure ce nouvel épisode tient-il ses promesses ? Et la comparaison, inévitable, avec la série des Resident Evil joue-t-elle en sa faveur ? Les réponses à ces questions existentielles tout de suite…





Cette créature volante apparaît lorsque vous êtes sur le point de résoudre un des mystères de la bibliothèque.

fiche technique

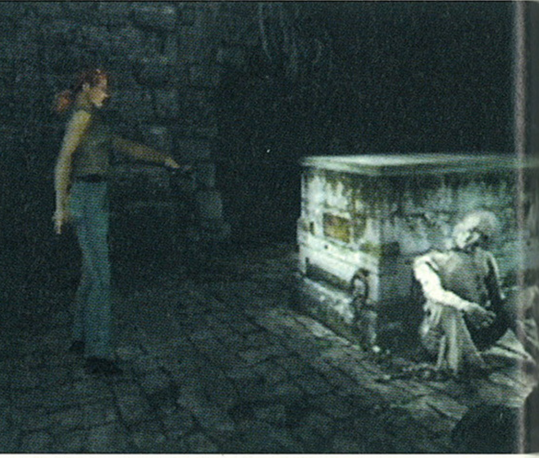
Éditeur	Infogrames
Développeur	DarkWorks
Genre	Survival-Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de CD	2
Spécial	Scénarios parallèles
Existe sur	Dreamcast/PC/GB Color

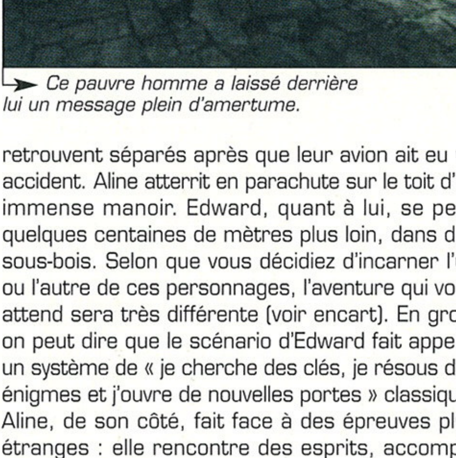
Alone in the Dark – The New Nightmare (que nous appellerons par souci de commodité tout simplement « Alone 4 ») est un titre intrinsèquement très intéressant. Développé par le studio français de DarkWorks, ce quatrième épisode de la série mythique initiée par Frédérick Raynal, en 1992, ne pouvait laisser personne indifférent. On est évidemment toujours curieux de voir de quelle façon un titre va innover lorsqu'il s'attaque à un genre désormais bien connu et très rôdé. Après quelques versions previews et, surtout, un bon paquet d'heures de test, la réponse se fait désormais plus précise et peut se résumer en une seule phrase : Alone 4 tient la plupart de ses promesses, oui, mais il ne convaincra pas tous ceux qui se focaliseront sur ses quelques défauts (car il y en a malgré tout quelques-uns). Pour en savoir davantage, évidemment, il faut continuer à lire… Sinon, ben tant pis !

Un scénario (trop ?) riche

L'histoire d'Alone 4 tourne autour d'un point géographique central : une île, Shadow Island. C'est à cet endroit que se rendent Edward Carnby, un détective privé, et Aline Cedrac, une ethnologue. Mais ils n'y vont pas pour les mêmes raisons. Edward désire enquêter sur la mort d'un de ses amis, Charles Fiske, assassiné alors qu'il se trouvait sur cette île. Aline, de son côté, a été payée pour aller étudier des tablettes étranges que ses talents universitaires pourraient peut-être aider à déchiffrer. Évidemment, le scénario du jeu fait rapidement des misères à nos deux héros, qui se





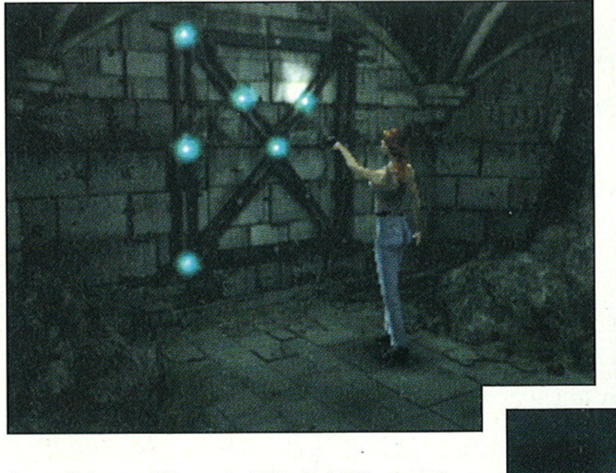


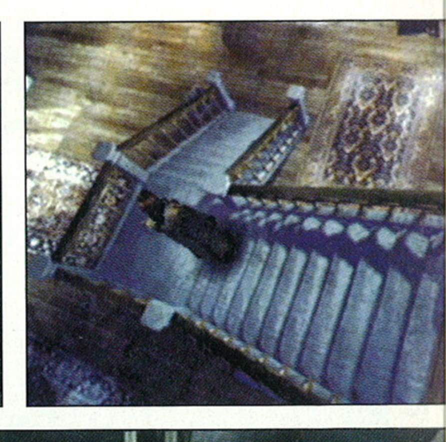
Ce pauvre homme a laissé derrière lui un message plein d'amertume.

retrouvent séparés après que leur avion ait eu un accident. Aline atterrit en parachute sur le toit d'un immense manoir. Edward, quant à lui, se perd quelques centaines de mètres plus loin, dans des sous-bois. Selon que vous décidiez d'incarner l'un ou l'autre de ces personnages, l'aventure qui vous attend sera très différente (voir encart). En gros, on peut dire que le scénario d'Edward fait appel à un système de « je cherche des clés, je résous des énigmes et j'ouvre de nouvelles portes » classique. Aline, de son côté, fait face à des épreuves plus étranges : elle rencontre des esprits, accomplit certaines actions spécifiques, et certaines portes qui étaient jusque-là fermées s'ouvrent tout à coup comme par miracle. Ce n'est pas forcément logique, certes, mais cela oblige à développer un mode de pensée différent, ce qui n'est pas plus mal.
Shadow Island appartient à la famille des Morton depuis plus d'un siècle déjà. Vous êtes venu ici pour rencontrer Obed Morton, un célèbre scientifique spécialisé dans l'étude de la civilisation des Indiens Abkhanis (des Indiens d'Amérique du Nord encore inconnus à ce jour). Vous allez toutefois vite vous rendre compte que la famille Morton compte de nombreux membres, et allez vous apercevoir que certains ancêtres ont laissé leur empreinte ici, d'une façon ou d'une autre. C'est évidemment sou-









vent pour le pire… Les documents que vous récupérez et que vous lisez dans Alone 4 sont nombreux, et parfois même constitués de plusieurs dizaines de pages (la palme étant remportée par le livre qui retrace la biographie des Morton et que l'on trouve dans la bibliothèque : 49 pages !). Si on ne se sent pas impliqué à 100 % dans le scénario du jeu, on peut avoir du mal à lire toutes ces informations. Maintenant, il faut avouer que c'est assez bien fait et que cela permet de bien comprendre les motivations et le caractère de nombreux personnages. C'est une richesse pour le jeu. Et puis de toute façon, pour résoudre certaines énigmes, la lecture de certains documents se révèle tout simplement indispensable. Vous n'aurez donc pas vraiment le choix…

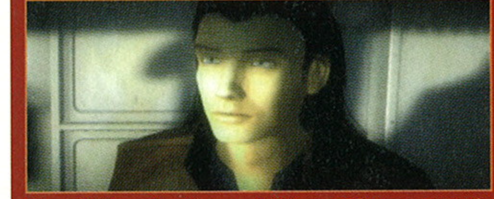
Où l'obscurité est une ennemie

Alone in the Dark… Seul dans l'obscurité. Afin de ne pas trahir son titre, Alone 4 mise une bonne partie de son ambiance sur l'ombre et la lumière. Le manoir tout entier est plongé dans l'obscurité, mais l'électricité y est heureusement présente et vous pouvez illuminer de nombreuses pièces afin d'y voir clair. Évidemment, parfois, les ténèbres retombent tout à coup et ce sont des monstres venus de nulle part qui viennent vous assaillir. On va dire que cela sert l'ambiance… Les créatures que vous croisez sont des créatures de l'ombre, créées par le biais de maléfices, et elles sont plus ou moins sensibles à la lumière. Certaines s'écartent du faisceau de votre torche, en poussant un petit cri (au début, Aline ne possède que cette seule « arme »), tandis que d'autres ne semblent pas souffrir outre mesure lorsqu'elles évoluent dans une pièce éclairée. Toujours est-il que Jeremy Morton, le seul ancêtre à réellement vous aider dans cette histoire, a laissé derrière lui un véritable arsenal d'armes peu conventionnelles, dont la force est d'utiliser la puissance de la lumière. Vous les découvrirez au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, notamment si vous incarnez Edward Carnby, le détective. La gestion de votre lampe torche, ici, a fait l'objet d'un soin tout particulier. Jamais on n'avait vu, sur PSone, un faisceau lumineux aussi bien géré (qui prend même en compte la réflexion dans les miroirs !). Vous pouvez d'ailleurs le diriger où bon vous semble à l'aide du stick analogique gauche. Je suis resté bloqué sur une énigme un petit moment avant de me rendre compte de cela…

Deux personnages, deux aventures

Alone 4 vous invite à incarner au choix Edward Carnby, le détective, ou bien Aline Cedrac, l'anthropologue. Bien plus qu'une simple option visant à contenter le public féminin, ce système de scénarios parallèles (chacun sur 1 CD différent) vous invite à vivre deux aventures totalement différentes. Selon le personnage que vous choisissez, les problèmes que vous devez résoudre ne sont pas les mêmes, les personnages que vous croisez sont différents (ou ils ne vous disent pas la même chose), les armes que vous récupérez changent… Bref, ça n'a vraiment rien à voir. Il faut dire que les motivations d'Edward et d'Aline sont très différentes, cela paraît donc assez logique.

EDWARD CARNBY



Description physique : 1,84 m, 78 kg, yeux gris bleus, cheveux bruns.
Né le : 29 février 1968 à Richmond, Virginie (USA).

Carnby travaille pour l'agence fondée en 1982 par Charles Fiske, un ancien membre du très secret bureau 713. Fiske et Carnby se sont fait une spécialité des affaires étranges dans lesquelles le surnaturel et le paranormal jouent un rôle prépondérant. Pour Carnby, il ne s'agit pas de convaincre les incrédules, mais d'éveiller les consciences. Carnby sait que des forces obscures sont à l'œuvre et la mission qu'il s'est fixée est de les combattre. À certains, Carnby peut paraître froid, indifférent voire maniaque. Mais ses très rares amis connaissent son intégrité et sa grande fidélité.

ALINE CEDRAC



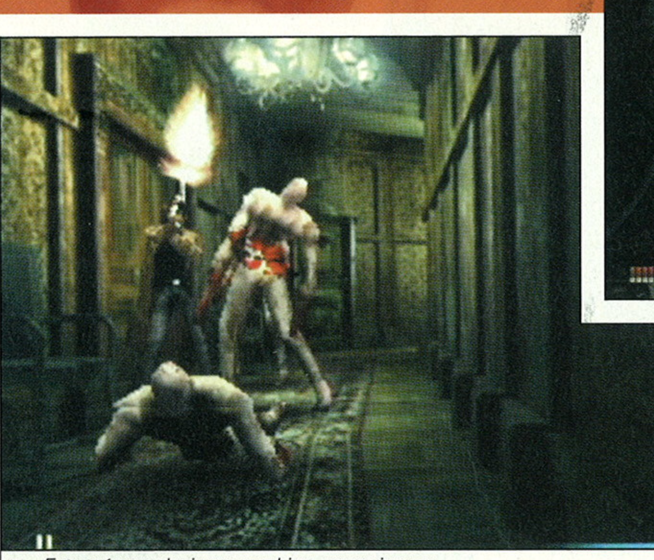
Description physique : 1,72 m, 54 kg, yeux verts, cheveux roux.
Née le : 30 juin 1974 à Lexington, Boston (USA).

Aline n'a pas connu son père ni sa mère, Marie (qui meurt dans un accident de train en 93), et n'a jamais voulu révéler l'identité de ce premier. Étudiante très brillante, Aline se spécialise dans l'étude de la tribu indienne des Abkhanis. On pense tout naturellement à elle lorsque Obed Morton met à jour les tablettes Abkhanis, qui renferment peut-être des secrets propres à révolutionner le monde de la science. Découvrir l'identité de son véritable père obsède Aline. En partant sur Shadow Island, elle trouvera peut-être une réponse à ses questions qui la torturent…



Lucy Morton vous sera d'une aide précieuse lorsque vous jouerez avec Aline.

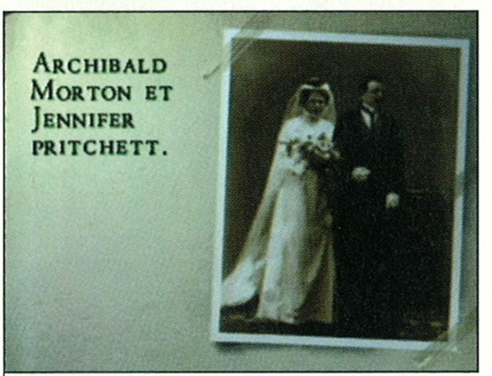




Entouré par plusieurs zombies, vous risquez d'y laisser votre peau...



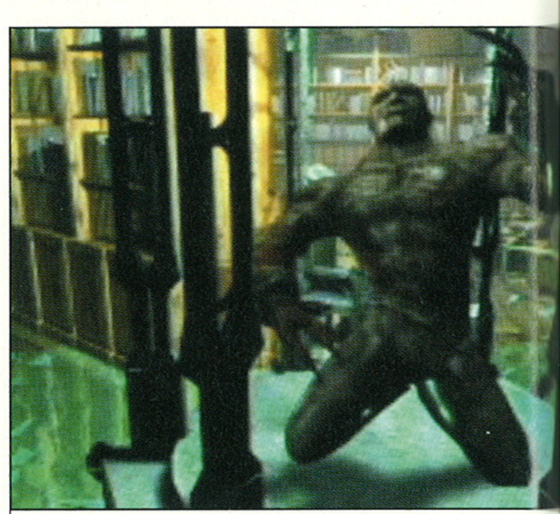
Faire de la lumière une arme est une idée originale, qui apporte ici un véritable plus...



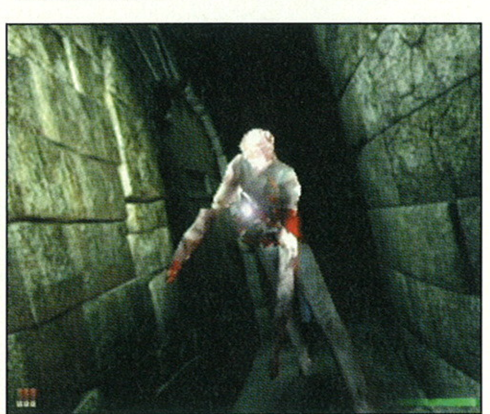
Les documents que vous lisez sont riches d'informations sur la famille Morton.

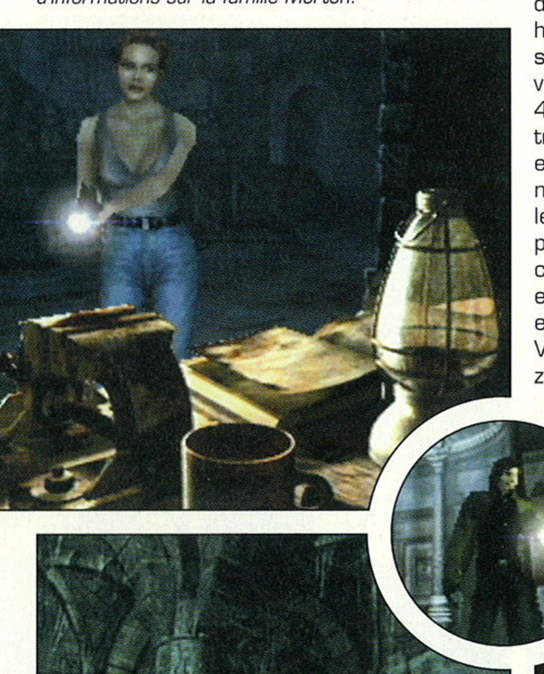
Un petit air de Resident ?

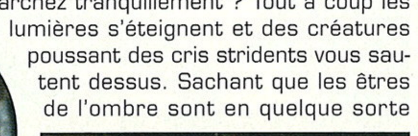
Que le premier Resident Evil se soit inspiré d'Alone in the Dark, cela fait peu de doutes. Reste qu'à la vue d'Alone 4, on ne peut s'empêcher de penser que les studios DarkWorks, à leur tour, se sont inspirés des productions Capcom pour mettre au monde leur angoissant bébé. Que l'on croise des zombies ou des chiens morts-vivants passe encore, que l'on se trouve dans un manoir avec un immense hall et un escalier central, pourquoi pas, mais que l'on soit confronté à un monstre qui vous poursuit sans relâche de façon récurrente, cela fait tout de même très fortement penser au Nemesis de Resident Evil 3. Cela n'est pas un défaut rédhibitoire montré exagérément du doigt. C'est simplement un fait qui mérite d'être précisé, voilà tout. Si ce jeu s'était appelé Resident Evil 4, il y a fort à parier que personne n'y aurait trouvé quelque chose à redire. La patte Capcom et la façon de faire de DarkWorks ne sont néanmoins pas exactement les mêmes. À mon sens, les zombies et autres créatures du jeu sont un peu moins bien modélisées dans Alone 4. En contrepartie, la panoplie d'armes est plus vaste et plus originale. Alone 4 joue avec vos nerfs en usant et abusant des effets de surprise. Vous tournez dans un coin ? Évidemment, un zombie échappait à votre angle de vision. Vous marchez tranquillement ? Tout à coup les lumières s'éteignent et des créatures poussant des cris stridents vous sautent dessus. Sachant que les êtres de l'ombre sont en quelque sorte immatériels, il est fort pratique de les faire apparaître à l'improviste. La musique et l'ambiance sonore en général jouent un rôle prépondérant pour vous faire sursauter et vous donner des frayeurs. Un éclair déchirant, un hurlement puissant, une mélodie torturée dans laquelle se font entendre des voix qui prononcent de façon grotesque le prénom « Aline »... Voilà autant d'éléments qui jouent en faveur de l'ambiance inquiétante d'Alone 4. Reste qu'à mon avis Silent Hill se révèle bien plus glauque, et que les Resident Evil, en général, procurent un sentiment d'oppression plus uniformément présent.

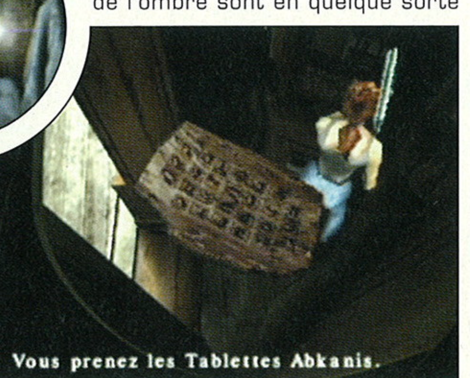


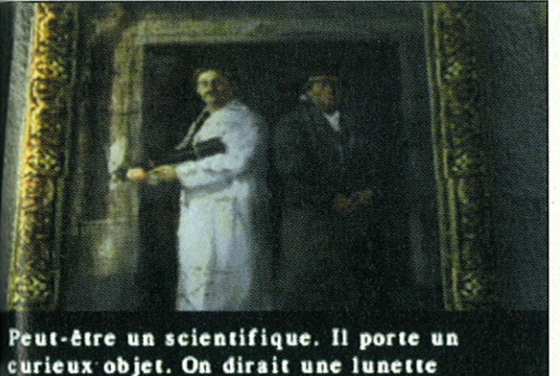
Ce monstre possède une histoire particulière, assez effarante.











Les tableaux du hall d'entrée cachent de sombres mystères.



Les effets de lumière, grâce à la lampe torche, contribuent à l'ambiance.



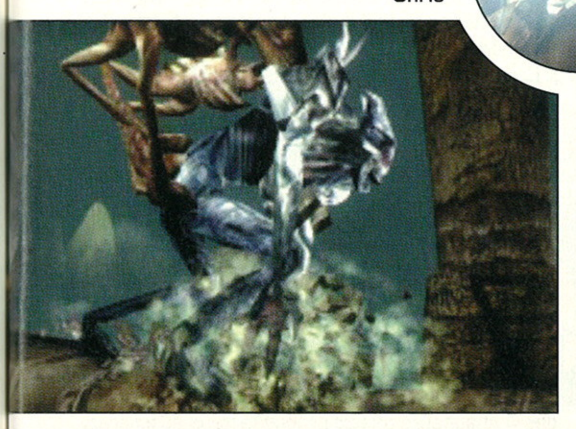
Les zombies se déplacent souvent en groupe. Les lâches...

Une réussite d'ensemble incontestable

Le joueur exigeant a peu de chances d'être déçu par Alone 4. La richesse de son scénario, empreint de diabolicisme et de manipulations génétiques (ainsi que de sombres histoires de famille !), le système de scénarios parallèles, la qualité d'ensemble de la réalisation... Tout cela joue en faveur d'un titre que l'on ne peut que difficilement bouder. Évidemment, on peut toujours s'arrêter à certains détails plus ou moins gênants : intelligence des ennemis (bestiole qui se colle à vous sans rien faire, c'est rare mais ça arrive), rigidité des commandes (certes propre au genre), manque d'innovation en général (exception faite de la gestion de la lumière, évidemment), difficulté à résoudre certaines énigmes (mais c'est aussi ce challenge à relever qui rend le jeu intéressant)... Bref, certains maugréeront sans doute dans leur barbe en s'essayant au jeu, et rien ne saura les faire changer d'avis. Pourtant, il serait dommage, à mon humble sens, de s'obstiner à relever les défauts de ce jeu qui, lorsqu'on s'y essaie totalement, procure un plaisir certain et un désir de découverte toujours renouvelé. J'ai pesté moi aussi contre lui (notamment quand trois zombies me sont tombés dessus sans crier gare et que je n'ai rien pu faire), mais j'ai toujours eu envie de recommencer et de continuer, histoire de comprendre, notamment, comment résoudre telle ou telle énigme. Pour peu que vous soyez animé par le même esprit aventurier, Alone 4 devrait rester dans vos mémoires...

Chris





Vous prenez un Pistolet Lance-Fusées.

Prenez soin de vos munitions et des armes que vous trouvez.



Note

17 Technique
Des décors fixes et des personnages en 3D, avec en prime une gestion de la lumière étonnante

18 Esthétique
Les décors sont sublimes Persos et monstres plus grossiers, mais on ne leur en tient pas rigueur

15 Animation
Animation à la Resident Evil un peu raide. Les monstres sont plus vivaces

15 Maniabilité
La rigidité des commandes participe au sentiment d'angoisse. Cela reste parfois énervant

18 Sons
Cris, grognements et musiques « Hitchcockiennes » de circonstance Voix en français pas trop mal jouées

16 Durée de vie
Une durée de vie honorable pour un tel jeu : Alone 4 tient sur 2 CD et possède des scénarios parallèles

+ Plus
Graphismes, gestion de la lumière et sons efficaces Deux aventures différentes

– Moins
Que des effets de surprise pas de « vraie » peur Persos et monstres

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

En fouillant les documents de Jeremy Morton, dans le jeu, vous le verrez faire référence aux travaux de Louis de Broglie. Après vérification, il s'avère que ce scientifique français a existé. Né en 1892 (et mort en 1987), Louis de Broglie a été prix Nobel de physique en 1929, et ce pour récompenser sa « découverte de la nature ondulatoire de l'électron ». Il fallait le savoir...

L'avis de Chris

On ne peut pas bouder délibérément Alone 4, même si l'on est conscient de ses faiblesses. Certains préféreront l'ambiance d'un Resident Evil, et on ne peut pas dire qu'ils aient forcément tort. Reste un jeu d'exception, et français qui plus est, auquel les possesseurs de PSone seront ravis de pouvoir s'essayer.

L'avis de Mister Brown

Attendu comme le messie, AITD fait désormais partie des incontournables de la PSone. Gestion des lumières fantastique, décors hallucinants et 2 personnages à incarner, ce titre est une véritable réussite. Malgré les quelques défauts d'animation et un rythme pas toujours soutenu, DarkWorks a fait du très bon boulot. Je vous le conseille vivement !

Machine **PlayStation 2** Genre **Course Arcade**

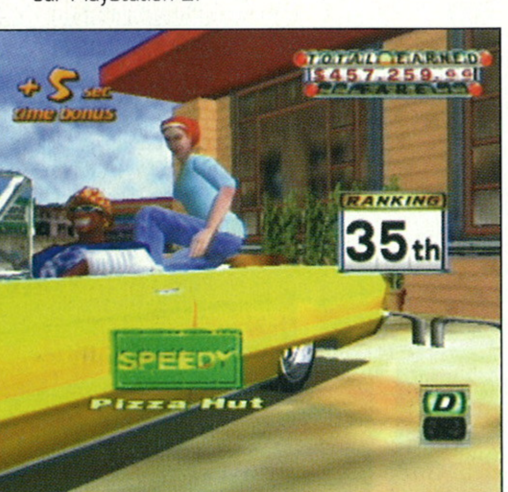
Crazy Taxi





Ce test est historique, chers amis… Il s'agit en effet du premier jeu Sega à sortir sur une console concurrente ! ! ! À part Chuchu Rocket sur GBA. Ah lala, si on avait pu se douter de ça, ma bonne dame, un logo Sega qui s'affiche quand j'allume ma PS2 ! Ah, les temps changent, y a vraiment plus de saisons.

Bon, c'est vrai qu'il fait beau, aujourd'hui. Il fait même plutôt chaud, ça fait des mois que j'ai pas tapé un texte pieds nus, la fenêtre ouverte, ça met vraiment de bonne humeur. Je suis joyeux, euphorique même ! J'ai envie de lire un bouquin dans un parc, de me balader près de la Seine au centre de Paris, d'aller faire un foot sur une belle pelouse… C'est Gollum qui va être content, voilà des semaines qu'il nous demande de l'accompagner au Stade Susan Lenglen pour taper la balle avec les gars de Game One… Bah là j'ai enfin envie, mon cher Gollum ! En voilà une bonne nouvelle, mais en attendant il faut penser à boucler, un jour… Alors voilà, revenons à nos moutons : j'ai joué à Crazy Taxi sur PlayStation 2.





En frôlant les autres, vous pouvez faire des Crazy Combos.



Il y a toujours pas mal de clipping, comme sur la version Dreamcast.



Alors, ça donne quoi ?

Bah autant être clair, pas grand-chose. Le résultat ne nous a réservé aucune véritable surprise, cette édition PS2 est un bête portage de la mouture Dreamcast ! Pas un seul mode supplémentaire, pas de nouvelles épreuves, que dalle. Rien à signaler non plus au niveau de la réalisation, tout bonnement identique, à deux ou trois détails près, à ce que l'on connaissait déjà. Bon, c'est vrai que le jeu était déjà plutôt joli, vaste, et tout et tout, mais le fait que les problèmes de clipping n'aient pas été corrigés, par exemple, déçoit quand même beaucoup. Heureusement, l'aliasing n'est pas aussi prononcé que nous l'avions imaginé avec les premières photos. Au niveau de la jouabilité, j'ai noté que le comportement du « cab » avait encore été un peu plus exagéré, ce qui est ma foi plutôt sympathique. En revanche, j'ai eu un peu de mal à m'habituer au Dual Shock… Il est ici un peu plus difficile d'exécuter les différentes manœuvres spéciales, mais cela vient sans doute des habitudes prises avec le paddle Dreamcast… Faut dire que j'y ai tellement joué à l'époque ! Mais bon, de toute façon, une chose est claire : cette adaptation sur PlayStation 2 n'est d'office destinée qu'à ceux qui n'auraient pas joué à Crazy Taxi sur la console de Sega. Même les plus grands fans n'ont aucune bonne raison de s'y recoller. Il est simplement question ici de faire profiter les possesseurs de PlayStation 2 d'un jeu fun, au principe super original et à l'efficacité diabolique…

Toujours aussi fun

D'ailleurs c'est à ceux-là que je m'adresserai maintenant, puisqu'ils ne comprennent pas forcément de quoi on parle… Et puis faut pas déconner, je me suis assez occupé des autres. Alors voilà, le principe du jeu est très simple : vous incarnerez au choix l'un des 4 chauffeurs de taxi proposés (tous aussi crazy les uns que les autres, mais avec des caractéristiques différentes) et devrez faire un maximum de blé en un minimum de temps… Les impôts ont dû vous tomber dessus, quelque chose comme ça. Votre terrain de jeu : une reproduction de San Francisco, riche en dénivelés, en tramways et en Californiens en short. Chaque client est signalé d'une couleur différente (selon la distance de la course) et il suffit de vous arrêter près de l'un d'eux pour qu'il monte à bord. C'est à ce moment-là que vous recevrez quelques secondes supplémentaires au chrono et devrez suivre la bonne direction en vous aidant de la flèche en haut de l'écran, jusqu'à la bonne destination (Pizza Hut, Levi's Store, KFC… Vive le sponsoring !). Slalom dangereux dans la circulation en sens inverse, sauts par-dessus les tramways, dévastation de terrasses de café… Tous les moyens sont bons pour gagner du temps, prendre un maximum de clients et tenter de visiter l'intégralité de la ville en une seule fois. Et puis comme la Californie est remplie de gens cool, vos clients vous fileront même des pourboires si vous les impressionnez en frôlant les autres caisses, en faisant des sauts, etc. La marge de progression est plutôt grande, contrairement à ce que l'on peut penser de prime abord, et il faudra du temps pour arriver à vraiment assurer une session. En fait, la jouabilité pas si basique que ça vous propose d'apprendre à maîtriser quelques manœuvres spéciales comme le crazy stop, le crazy drift, etc., qui vous serviront toutes à gagner du temps. Un mode Spécial vous permettra ainsi, par le biais de petites épreuves rigolotes, de vous perfectionner dans l'art de la maîtrise du « Xita ». Et quand vous en aurez marre, vous aurez le loisir de découvrir une nouvelle map (toujours inspirée de San Francisco), pleine de nouveaux raccourcis, etc. Malgré tout ça, la durée de vie du jeu reste bien sûr limitée à un principe qui peut lasser, à la longue, mais curieusement on s'en refait toujours « une petite » (surtout entre potes) pour battre son meilleur score… Et puis je suis vraiment persuadé qu'il serait dommage de passer à côté de la dose de fun que peut offrir ce jeu… C'est speed, c'est drôle et même grisant. Moi j'adore ! En revanche, le soleil vient de se cacher, et ça c'est moins cool… J'espère qu'il ne va pas pleuvoir au moins.

Julo

fiche technique

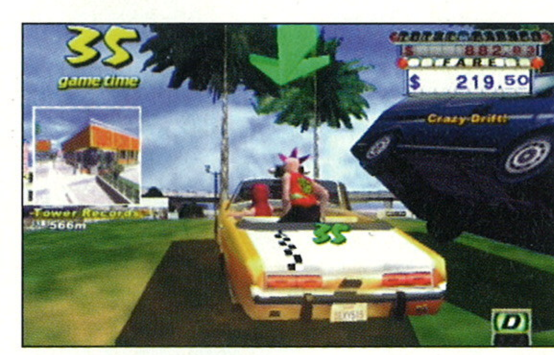
Éditeur	Acclaim
Développeur	Sega
Genre	Course Arcade
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegarde (200 KB)
Nbre de villes	2
Spécial	1er jeu Sega sur PS2 !
Existe sur	Dreamcast et Arcade





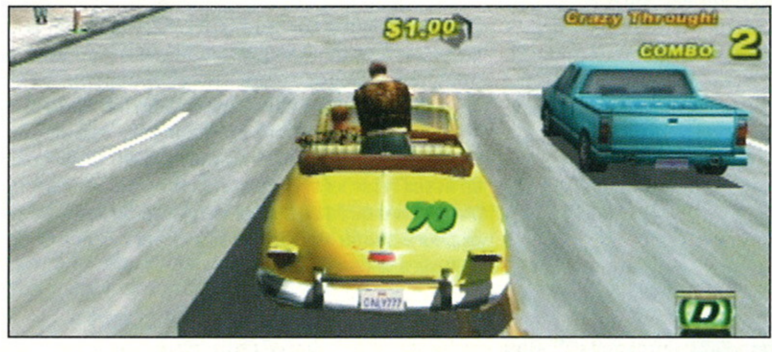
Impossible d'écraser les piétons, ces derniers fuient toujours à temps !!!

Un défouloir efficace, une source de fun épuisable mais vraiment trippante !





Les clients adorent que vous leur fassiez des frayeurs, mais ne supportent pas les chocs !



Note

12 Technique
Un portage qui ne fait pas honneu à cette édition PS2, sans aucun amélioration des graphismes, clipping.

16 Esthétique
Un jeu haut en couleur qui me de bonne humeur, une ville gigantesqu pleine de piétons et de circulatior

16 Animation
De petits ralentissement de temps en temps, mais globalemen le jeu va toujours aussi vite

16 Maniabilité
Les manœuvres spéciale semblent un peu plus dures à exécute mais c'est toujours rigolo à joue

17 Sons
La musique d'Offspring dynamis le jeu à mort, les répliques sont rigolote et les bruitages tout à fait réussis

13 Durée de vie
Bah c'est de l'Arcade dan toute sa splendeur, même si on toujours envie de le ressortir entre potes

+ Plus
Une formule toujours aussi fur J'adore la zique d'Offspring, Angel déteste.

– Moins
Durée de vie limitée Aucune amélioration par rappor à la version DC

7/10 Note d'intérêt

Plus loin…

On ne sait toujours pas si le deuxième épisode de Crazy Taxi sera adapté sur PlayStation 2, cela dépendra sûrement du succès de cette version. En tout cas il est bien prévu pour sortir sur Dreamcast en premier… On y a même joué ce mois-ci, alors allez voir dans notre rubrique News, et plus vite que ça !

Crazy Box

Le mode Crazy Box vous permettra d'apprendre et de perfectionner vos techniques de chauffard de taxi, par le biais de petites épreuves rigolotes comme le bowling, les courses de mémères, etc. Après avoir réussi tous ces challenges, vous gagnerez plein de bonus mais saurez surtout maîtriser comme personne le Crazy Drift, le Crazy Dash ou encore les Crazy Combos !



L'avis de Julo

L'intérêt de cette édition sera proche du zéro pour ceux qui ont déjà joué à Crazy Taxi sur Dreamcast, évidemment, mais pour les autres cette formule fun fonctionnera sans problème. Il reste dommage cependant de ne pouvoir profiter d'aucune nouveauté.

L'avis d'Elwood

Arf, arf, je me marre ! Une version PS2 strictement identique à celle de la Dreamcast, c'est y pas beau comme évolution ! Une incontestable preuve de l'incommensurable surpuissance de l'Emotion Engine… Hum, ok, je putise gratos. Non, parce que franchement Crazy Taxi n'a rien perdu de son charme ! Super sympa donc, mais sans surprise…



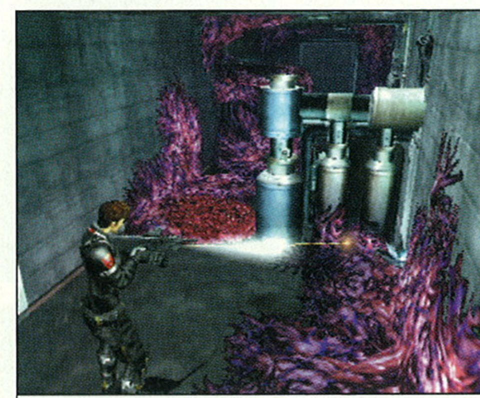




Extermination

Depuis sa sortie en Europe, les joueurs PlayStation 2 sont toujours en quête de bombes ludiques. En attendant les choses sérieuses, ceux qui n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent pourront toujours se laisser tenter par Extermination.

Évidemment, lorsqu'on reçoit le 75 000e Resident-like de la création, une question fondamentale vient immédiatement à l'esprit : en quoi ce nouveau titre révolutionne-t-il le genre ? Car il faut bien reconnaître que, jusqu'à présent, peu de développeurs sont parvenus au niveau d'excellence atteint par Capcom avec sa série, cette remarque concerne bien sûr l'aspect technique mais surtout le rythme de la narration. En cherchant bien, je vois deux titres qui ont réussi à se démarquer assez efficacement : Silent Hill et le mal-aimé Blue Stinger (si, si, en version jap, of course). À la surprise générale, ce nouveau « Panic Action game » apporte lui aussi sa petite pierre à l'édifice du Survival-Horror. Bon ok, il ne faut pas aller chercher du côté du scénario pour trouver quelque chose de foncièrement novateur et d'original. Là on patauge allègrement en pleine série B dès les premières secondes de jeu !



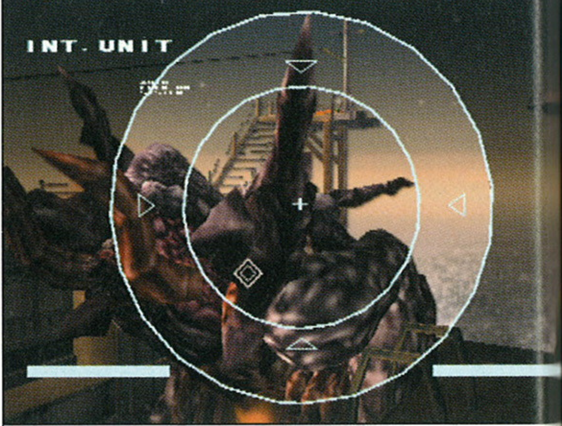
Lorsque vous allumez votre torche, c'est la pièce entière qui s'éclaire. Bof...

fiche technique

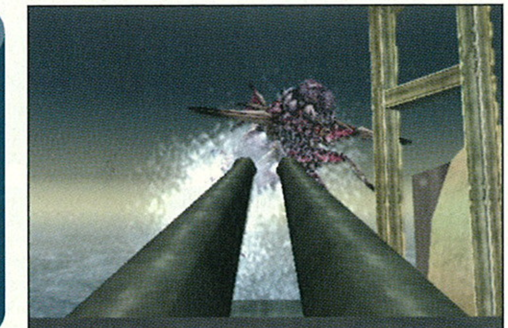
Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	DeepSpace
Genre	Survival-Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de scénarios	1
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

Mission Cold-Limit

L'action d'Extermination se déroule dans un futur proche, le 24 décembre 2005 pour être plus précis, la veille de Noël ! Un commando de Marines, baptisé les Red-Light, est envoyé d'urgence dans l'Antarctique par le président américain car depuis trois jours, Fort Stewart, l'une des bases de recherche du gouvernement, ne donne plus aucun signe de vie. Comme la veille de Noël il doit toujours se passer un truc catastrophique, vers 16h30, l'avion transportant le groupe de baroudeurs voit l'un de ses réacteurs exploser de manière inexpliquée en pleine phase descendante ! Les soldats sont alors contraints de sauter en parachute. C'est le moment de la séparation... classique. Et hop, vous voilà dans la peau de Dennis Riley, un jeune marine plein de muscles et d'hormones au passé tourmenté (une sombre histoire de nana). À vous de retrouver vos compagnons et de découvrir ce qui se trame dans cette satanée base. Après un petit quart d'heure d'exploration, on sent que les développeurs de DeepSpace ont été influencés par de nombreux films, notamment *The Thing* de John Carpenter (ils sont même allés jusqu'à repomper le thème musical principal) et *Aliens*. Vous aurez donc droit tout au long de votre aventure à peu près à tous les poncifs du genre, à savoir : d'infâmes mutations provoquées par une bactérie extraterrestre, au spectre du complot, à la CIA, à des musiques bien héroïques dans l'esprit des productions Bruckheimer (The Rock), au scientifique fou, à un Boss final super kitchos qui n'arrête pas de ressusciter et même à de la psychologie féminine de bas-étage ! Arf ! Arf ! Je ne vous en dirai pas plus. Sachez simplement que le déroulement de l'aventure est à l'image du scénario : super classique et relativement prévisible. Contrairement à des jeux comme Silent Hill ou Resident, il n'y a pas vraiment d'énigmes à résoudre. Votre bon sens sera sollicité une seule fois durant toute l'aventure ! En gros, il va plutôt s'agir ici de trouver les bonnes clés pour ouvrir les bonnes portes afin de tout faire péter ! Bien que l'action soit au rendez-vous, avec un peu de recul, tout ça manque quand même singulièrement de passages cultes, de rebondissements et de variété au niveau des situations. En fait, dans son rythme et sa narration, Extermination fait un peu penser à Resident Evil 2 en moins bien. On angoisse assez rarement, et les rencontres macabres font plus sourire qu'autre chose. Heureusement, les développeurs ont su raréfier les kits de vaccination et de soin vers la fin du jeu...



Certains monstres font penser à Blue Stinger qui, déjà, s'inspirait pas mal du film de Carpenter, The Thing.



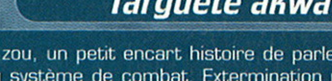
Une liberté d'action inhabituelle

Bon, ça fait trois plombes que je vous parle du scénar, du rythme et tout et tout, c'est bien beau mais qu'est-ce qui fait qu'on accroche un minimum ? En fait, l'interaction du héros avec le décor est beaucoup plus poussée que dans les Resident et les autres Survival-Horror. Dennis dispose d'une palette de mouvements assez inhabituelle pour ce type de jeu. Il peut grimper sur n'importe quel élément du décor, sauter d'une échelle à l'autre, emprunter des conduits d'aération, se suspendre à une corniche pour atteindre un endroit inaccessible, utiliser son harnais pour s'accrocher et tirer, effectuer des roulés-boulés pour amortir une chute ou esquiver les monstres, etc. Bref, on se sent « libre » ; au moins, on a cette possibilité d'exploiter le décor pour progresser plus facilement ; à certains endroits, Extermination prend même des allures de jeu de plate-forme ! Cet aspect du gameplay permet au joueur d'oublier un peu le classicisme outrancier du scénar ! Autre plus appréciable : non seulement Dennis répond au doigt et à l'œil mais en plus il bouge relativement bien (en dehors de la course, on a l'impression qu'il a du chewing-gum collé sous les pompes), un vrai poseur ! Il fallait le souligner.

Mais encore ?

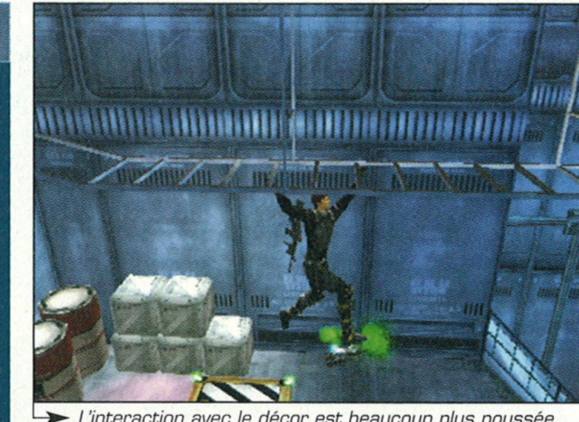
Sinon, techniquement, Extermination ne s'en sort pas trop mal. Le rendu global est assez réaliste et le moteur 3D ne souffre d'aucun ralentissement. On regrettera cependant que les textures et la palette de couleurs soient aussi fades, l'aliasing est également assez prononcé. Pas de quoi sauter d'extase de son fauteuil donc, surtout quand on compare les décors d'Extermination avec ceux de Blue Stinger, mais bon ça reste correct. On retiendra en fait surtout les scènes en extérieur en pleine tempête de neige qui sont vraiment réussies. En ce qui concerne les angles de caméra, en revanche, on a connu mieux. Comme par hasard, c'est dans les passages les plus chauds et les plus étriqués que la focale ne dispose pas d'un recul suffisant (l'avion cargo, le labo...), un vrai calvaire même en tentant de recentrer la caméra ! Comme d'hab on s'adapte. En définitive, un bon p'tit Resident-like, à qui il manque un vrai scénario pour réellement s'imposer et séduire totalement les amateurs du genre. Pour la vraie flippe, il faudra à mon avis attendre Code : Veronica en France et surtout Silent Hill 2.

Willow



Targuète akwayeurd !

Allez zou, un petit encart histoire de parler de l'interface de jeu et du système de combat. Extermination reprend en fait toutes les bonnes idées de Resident Evil. Les objets importants scintillent, et vous trouverez différents mémos tout au long de l'aventure, qui vous en apprendront un peu plus sur les tenants et les aboutissants du scénario ainsi que des cartes des différentes sections de la base. Pour flinguer les streums, Dennis dispose d'un fusil d'assaut évolutif, le SPR4. Au début, vous pourrez opter pour deux types de cadence de tir et allumer une torche (l'effet est plutôt raté). Par la suite, vous trouverez différents éléments qui vous permettront d'up-grader l'arme en y fixant par exemple un détecteur de plaques d'identité, un fusil à pompe, un lance-flammes, un lance-grenades et différents systèmes de visée (snipe, lock-on, lock-on multiple, night-vision...). À vous de choisir la bonne configuration en fonction des situations. Mention spéciale à l'ergonomie des commandes parfaitement adaptées au Dual Shock. Pour les gun-fights, vous avez la possibilité d'opter pour une vue subjective (cette dernière peut également être utilisée pour scruter les lieux) et de locker l'ennemi le plus proche en vue à la troisième personne grâce à votre laser-sight. On regrettera que l'on ne puisse pas se déplacer dans cette position.

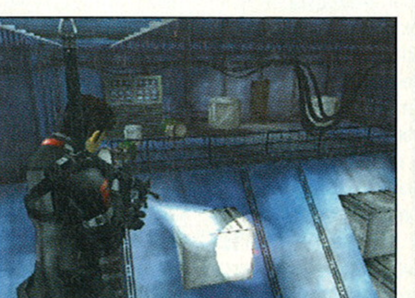


L'interaction avec le décor est beaucoup plus poussée que dans n'importe quel autre Resident-like.



Le système d'acquisition est pratique. En revanche, vous ne pourrez pas vous déplacer en tirant. Dommage.

De bonnes idées de gameplay mais un scénario trop prévisible



Une bonne idée : le harnais permet de se suspendre et de dégainer son arme.

Des effets météorologiques particulièrement convaincants. Notez la pose de Riley !







Note

14 Technique
Aucune prouesse à signa
Moteur 3D fluide, mais quelques con
de caméras assez agaçar

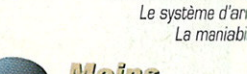
14 Esthétique
Les décors sont assez réus
Les textures manquent quand mê
de détails. Persos bien modélis

16 Animation
Dennis Riley bénéficie d'attitu
réalistes et variées. Incontestablem
le point fort de ce Resident-l

16 Maniabilité
Pas de problème de ce côté
même si parfois les angles de cam
compliquent un peu la tâc

14 Sons
Curieusement, les thèm
musicaux sont peu nombreux et par
super lourdingues. Bruitages efficac

13 Durée de vi
La progression ne pose auc
difficulté. En économisant les kits de s
on torche le jeu en deux jou



Plus
Nombreux mouvemen
Le système d'arr
La maniabil

Moins
Scénario trop prévisib
Trop faci
Certains angles de camé



7/10 Note d'intéré

Plus loin...

Anticonstitutionnellemen Voilà, c'est fait, pour la pr mière fois de mon existen et sûrement la dernière, j écrit le mot le plus long et plus inutile de la langue fra çaise. Sinon, à part ça, doit Extermination au cré teur du mythique Ghouls Ghost et à certains membr de l'équipe du premi Resident Evil. Voilà, vous all une fois de plus pouvoir bril dans les salons mondains.

L'avis de Willow

On retiendra surtout de ce titre la palette de mouvements du héros. Le scénario est lui vraiment trop plat. On accroche au début, puis l'aventure perd un peu de son intérêt faute de rebondissements dignes de ce nom. Dommage que cet aspect fondamental ait été négligé. Une production de série B agréable mais pas inoubliable.

L'avis de Gollum

Willow et moi sommes unanimes : nous avons un million de fois plus trippé sur l'incompris Blue Stinger que sur Extermination ! Certes le titre de Sony n'est pas déplaisant, loin de là, mais un problème de rythme, un manque de scénario consistant e quelques errements graphiques finissent par vite parasiter le plaisir éprouvé. Bel effort.

Machine **Dreamcast** Genre **Stratégie-délire**



Worms World Party



Worms revient sur console avec des modes en sus et le jeu online jusqu'à quatre ! Une nouvelle mouture qui aurait pu être parfaite si les parties sur Internet n'étaient pas aussi mal prises en charge.





La corde de ninja vous permet de sortir des fossés abrupts.



Il est possible de construire des barricades pour se protéger des ennemis.

Quand Jospin revient pour trouer la peau de Mitterrand et que Jack Lang n'est pas loin avec son lance-roquettes, on est en droit de se méfier de Robert Hue et de ses fameux moutons explosifs téléguidés. Ce n'est pas tous les jours que l'on pourrait apercevoir ce tableau fort glorieux de nos ersatz de politiciens. Car d'illustres, ils n'ont que les noms que vous leur donnez le temps d'une partie. Je parle bien entendu de la plus grande bataille rangée de vers de terre jamais créée en jeu vidéo : Worms. Cette nouvelle mouture Dreamcast demeure dans l'ensemble assez semblable au précédent opus. En revanche, elle se distingue par l'ajout d'une pléthore de modes de jeu, avec en sus la possibilité ultime d'affronter un adversaire connecté sur le Ouaibe. Le conflit le plus poilant de l'univers vidéo-ludique va enfin pouvoir élargir ses horizons et se démocratiser à un plus grand nombre ! Comme le dit si bien RaHaN, rien ne vaut une bonne vieille guerre pour résoudre les problèmes de surpopulation et faire repartir derechef une économie cahoteuse !

L'art de la guerre

Le fameux stratège chinois Sun Zi affirme dans son livre que la guerre c'est l'art de duper. C'est pourquoi celui qui est capable doit faire croire qu'il est incapable, et que celui qui est prêt au combat doit faire croire qu'il ne l'est pas. Celui qui est proche doit faire croire qu'il est loin, celui qui est loin doit faire croire qu'il est proche. Lorsque l'ennemi présente un intérêt, il faut l'attirer. Lorsqu'il est en pleine confusion, il faut s'en emparer. Lorsqu'il est groupé, il faut s'en garder. Lorsqu'il est puissant, il faut le fuir. Tout ceci augmente les chances de victoire du stratège : on ne peut rien dire à l'avance. Des paroles pleines de bon sens et qui trouveront matière à expérimentation dans Worms World Party ! Autrement, le soft n'a pas changé d'interface. Les combats s'effectuent toujours par tours successifs en respectant l'ordre de catapultage de vos soldats. Ce qui vous laisse entrevoir la possibilité d'organiser stratégiquement vos assauts comme dans un jeu d'échecs. La touche R vous permet de sélectionner vos armes (bazooka, banana bomb, airstrike, dragon punch...), alors que le stick analogique vous offre la possibilité de faire scroller l'aire de combat pour mieux appréhender l'ennemi. Le reste ne sera que savoir-faire dans le maniement de l'arsenal et fourberie.

Des tonnes de modes

En solo, c'est une quarantaine de missions qui vous attendent, même s'il est préférable de jouer à plusieurs pour atteindre le Nirvana. Ce dernier épisode apporte toute une tripotée d'options de derrière les fagots pour notre plus grand bonheur. À savoir une vingtaine de niveaux d'entraînement, mais aussi des modes de jeu en pagaille. On obtient, en combinant les différentes règles entre elles, pas moins de 400 types de parties hétéroclites !

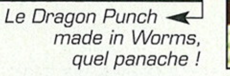
Emex Five va connaître les joies de la dynamite !

fiche technique

Éditeur	Titus
Développeur	Team 17
Genre	Stratégie-délire
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Variable
Continues	1
Nbre de modes	400 !
Spécial	Se joue online !
Existe sur	PC

Jospin devrait apprendre à repérer les mines





Le Dragon Punch made in Worms, quel panache !



Un menu vous offre le choix des armes.



Voici l'équipe des politiciens !

Chaque déclinaison (mode Ténèbres, Rétro, Sniper...) offre une limitation particulière de l'arsenal ou des règles de survie spécifiques (genre One Shot Kill). Bref, avec Worms World Party, vous en aurez pour des milliards d'années de guerre avec vos amis. D'autant plus que l'ordinateur peut générer des parties rapides avec une dizaine de thèmes de paysage et des topologies variées. Bref, c'est un soft aux ressources inépuisables qui vous tend les bras et, qui plus est, saura canaliser toutes vos soirées les plus mémorables ! C'est un peu comme les Springles. Vous voyez, ces succulentes chips dans des tubes : eh bien dès qu'on en goûte une, on ne peut plus s'arrêter !

Un jeu online rageant !

En théorie, WWP nous promet des joutes via Internet jusqu'à quatre joueurs. Dans la pratique, on se heurte à plusieurs problèmes de taille. Premièrement, l'interface est mal fichue et on doit deviner comment créer un serveur ou joindre une partie. Ensuite, on choisit son équipe puis on lance le jeu en cliquant sur le symbole de l'ampoule, qui est d'ailleurs rikiki. En général, on tombe toujours sur un connecté qui ne sait pas démarrer une partie et on peut donc attendre cent sept ans avant de jouer ! De plus, les temps de chargement s'avèrent exaspérants et il est courant que l'un des joueurs décide de quitter le serveur, faisant royalement planter le jeu ! Je vous avouerai que je n'ai pas réussi une seule fois à effectuer une partie à plus de trois joueurs sans que cela ne fasse friser le soft. En d'autres termes, le serveur dédié à Worms est pour l'instant très lourdingue et ne remplit absolument pas ses engagements. Espérons que Titus-Interplay-Virgin saura résoudre ces désagréments très rapidement, car on chope assez vite la haine ! En substance, Worms World Party est un régal à plusieurs avec des partenaires près de soi, mais vite « prise de tête » sur le Ouaibe. Quel dommage !

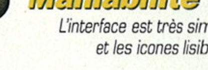
Kendy

Eh oui...

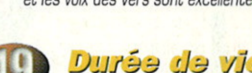
Je profite de cet encart pour que ceux qui étaient connectés avec moi le soir du test se reconnaissent ! En effet, c'était moi le gros lourd avec le pseudo classieux de Balzac ! D'ailleurs, si vous avez réussi à entamer une partie online après mon 15e essai, je vous tire mon chapeau ! Avec un peu de chance, vous pourrez apercevoir votre pseudo sur cette photo et donc passer à la postérité à défaut de jouir d'un serveur correct ! Ouaip, en fait, j'ai encore les boules...

Il existe des règles de jeu à foison !

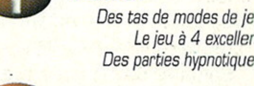
Note


12 Technique C'est de la 2D. Les vers terre sont petits, mais bougent com des damné


15 Esthétique Simple mais effica Le design est très drôl


13 Animation Heu, je ne sais pas si c' super visibl

19 Maniabilité L'interface est très sim et les icones lisibl


18 Sons L'ambiance de gue et les voix des vers sont excellente


19 Durée de vi On y revient souv et c'est sa grande forc


Plus Des tas de modes de je Le jeu à 4 excellen Des parties hypnotique

Moins Loading scandaleux en mode Onli Un serveur dédié faiblissi Sur le Net, c'est l'enfe


7/10 Note d'intérê

Plus loin...

Saviez-vous que les vers d terre avaient plusieu cœurs ? Ce sont des cœu très simples qui, par leu contraction rythmiqu impriment une pression su le sang. Il existe 5 paires d cœurs chez les ver La seule manière de mett en évidence ces cœurs sa recourir à un appareilla particulier est de disséqu un ver de terre après l'avo anesthésié aux vapeu de chloroforme. Ensuit une bonne loupe suffit !

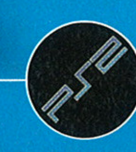


L'avis de Kendy

Le jeu nous promet des parties online à 4 joueurs... « la semaine des quatre jeudis » ! C'est la raison pour laquelle sa note se voit baisser d'un point ! Un jeu ne peut pas se vanter d'une innovation pareille sans tenir ses promesses. Dommage, car le mode Classique est fabuleux.

L'avis de RaHaN

Le jeu n'a pas évolué d'un pouce depuis le 1er, si ce n'est graphiquement. Ce qui fait sa force, c'est son gameplay en multijoueur. Voir Angel et Kendy s'entre-déchirer à coups de homing missile pendant que je m'enterre avec mon dernier ver est un plais qui vaudra, si vous n'y avez jamais goûté... Un incontournable du multijoueur !



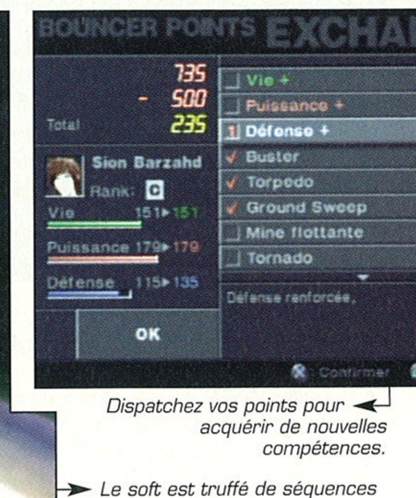
The Bouncer





Le beat-them all super décevant de Square débarque dans notre belle contrée. Ouaip je sais, c'est pas vraiment original comme intro, mais avez-vous réellement le choix de faire la fine bouche ?

Il y a encore quelques mois, l'ensemble de la presse vidéo-ludique encensait d'avance le titre de Square, sous le coup de promesses abracadabrantes de la part de l'éditeur nippon. Celui-ci s'engageait à nous proposer un nouveau type de jeu révolutionnaire mélangeant baston multijoueur et scénario en béton armé. The Bouncer devait nous apporter sur un plateau d'argent un concept en or sans précédent, immergeant le joueur dans un univers totalement interactif. Interactivité mes fesses ! Ceux qui ont suivi le « film » depuis le début savent déjà que le soft ne remplit absolument pas son contrat. En fait, il ne présente que de banales séquences de joutes, ponctuées de vidéos ou de mises en scène en temps réel. Bref, pour cette mouture européenne, on se coltinera des parties toujours aussi inintéressantes. Le tout avec un rendu 50 Hz qui ralentira furieusement les animations des protagonistes ! Aaaah Lénine, rendors-toi !



Dispatchez vos points pour acquérir de nouvelles compétences.

Le soft est truffé de séquences cinématiques.

Une histoire affligeante

Bouncer, c'est l'histoire de trois potes (Sion, Volt et Kou) au look HxC, qui vont aller boire un pot tranquillement dans le bar du coin. En pleine séance de philosophie de comptoir, des cyber-rustres font irruption dans le boui-boui pour enlever la douce Dominique, la copine « blondasse » de nos compères. De là commence l'histoire la plus stéréotypée jamais conçue pour un jeu vidéo. Car on ne réussit aucunement à adhérer à la pauvre trame scénaristique du soft. En substance, la narration utilise le schéma classique du sauvetage, avec les gentils qui vont délivrer la dulcinée des griffes d'un cruel Machiavel. On dirait Bioman ! Concernant la qualité de l'intrigue, on pourra donc blâmer Square de leur premier mensonge, à savoir la promesse d'un récit captivant et complexe. En gros, Dominique est une bionique malgré elle, capable de diriger un satellite de défense spatial. Et bien entendu, nos « videurs » vont tenter de contrecarrer les plans du « bad guy », dont on apprendra plus tard qu'il avait été très affecté par le décès de sa sœur. Comme si cela expliquait tout…

Les parties

Dans les grandes lignes, The Bouncer alterne des phases de baston à la Final Fight avec de très looooooongues cinématiques. Avant chaque joute, l'interface vous sollicite pour sélectionner l'un des trois protagonistes que vous désirez incarner pour la circonstance. Bien entendu, les personnages jouissent chacun de leur propre style de combat ainsi que d'une maniabilité différente. On retrouve le schéma surfait du gars musculeux mais encombrant, du petit teigneux-rapide et de la configuration intermédiaire. En ce qui concerne l'aspect de gestion, après moult affrontements, vous gagnez un certain nombre de points que vous pouvez économiser ou dispatcher sur les trois caractéristiques suivantes : niveau de vie, de puissance et de parade. Pour les plus riches, il est même possible d'acheter de nouvelles attaques spéciales, que vous déclencherez d'ailleurs en maintenant la touche L1 enfoncée. Pas la peine de sortir de Mathématiques Appliquées pour gérer convenablement son perso. Autrement, lorsque vous décidez de changer de héros en cours d'épopée, l'histoire ne se modifie pas mais vous présente juste un nouveau point de vue de narration. Donc, n'espérez pas de fin alternative…

Les charges retenues

Square voulait nous concocter un jeu de « combat de rue » multijoueur génialissime et au final, on se voit plutôt entiché d'un titre aux propriétés fadasses qui nous laisse méchamment sur notre faim. En effet, le mode le plus intéressant (Story) ne se pratique qu'en solo, ce qui nous fait hurler à la publicité mensongère. Oui, il est envisageable de jouer jusqu'à quatre via le multitap, mais seulement en Survival ou en Versus. Vous conviendrez avec moi que le gameplay d'un beat-them all n'offre aucune alternative pour s'amuser en arène, du fait de la pauvreté de prise en main des combattants (vive le mitraillage de touches !). Comparez avec un bon vieux Tekken Tag et vous verrez exactement où je veux en venir. De plus, la conversion en 50 Hz du titre vient achever le tout en nous soumettant une inertie lunaire des persos vraiment irritante. Pour ceux qui auraient vu *The Big Lebowski* (un film dont le héros est un glandeur fini), sachez que les coups de pied des protagonistes sont aussi dynamiques que ceux du Duc en plein effort. Ajoutez à cela des temps de chargement trop fréquents et des graphismes abusant du style artistique du « pictorialisme de la forme » (le flou !) de la photographie, et vous obtenez au final l'archétype même du produit futile par excellence.

Kendy

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Squaresoft
Genre	Baston-cinématique
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	1 sauvegarde (1 bloc)
Nbre de cinématiques	Rrroon ZZzZZzz !
Spécial	Jeu en 50 Hz !
Existe sur	Rien d'autre

Deux modes de jeu

En plus du mode Story, le titre propose le Survival et le Versus. Le premier consiste à rester le plus longtemps possible en vie en affrontant un maximum d'adversaires dans des maps variées, tandis que le second vous procure de simples combats en arènes. Très ennuyeux et répétitifs, leurs seuls attraits résident dans la possibilité de jouter jusqu'à quatre. Comme il l'a été souligné, la pauvreté de la prise en main (celle d'un beat-them all !) ne contribue pas à rendre ces options particulièrement passionnantes. Quel désespoir, belle Hélène !









Cette phase de jeu vous propose de sortir d'une pièce avant la fermeture des sas.

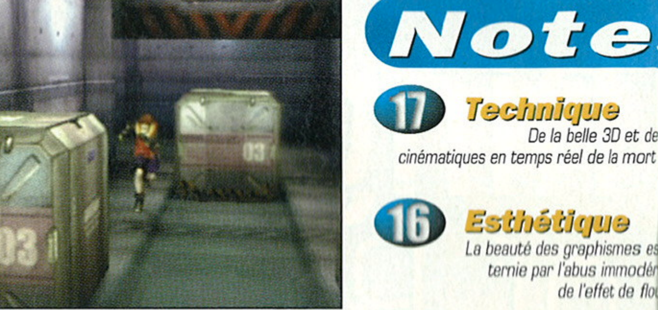




Avant chaque joute, vous devez choisir l'un des trois héros du jeu.

Même si j'avais neuf vies, ça ne serait pas assez pour cette mission…

Les textes sont traduits en français !



Notes

17 Technique — De la belle 3D et des cinématiques en temps réel de la mort

16 Esthétique — La beauté des graphismes est ternie par l'abus immodéré de l'effet de flou

15 Animation — À cause du 50 Hz, on croirait que les persos se battent dans le vide spatial

18 Maniabilité — Le gameplay est simpliste et répond avec précision

16 Sons — La stéréo des musiques est sympa mais les dialogues très primaires

10 Durée de vie — En zappant les cinématiques, le mode Story se termine en 30 minutes

+ Plus — De belles cinématiques. L'interface et les textes sont en français. Une jolie réalisation

– Moins — Un intérêt faiblissime. Pas de mode Multijoueur en Story. Achtung 50 Hz

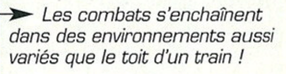


4/10 Note d'intérêt



Plus loin…

En parlant de videurs, je vais vous raconter une histoire vraie. C'est un mec bourré qui se fait poignarder par un videur un soir parce qu'il voulait entrer dans une salle de concert. Et c'est ainsi que mourut stupidement Jacco Pastorius, l'un des plus grands bassistes que la Terre ait connu ! Vive les ravages de l'alcool et la débilité de certains vigiles…



Les combats s'enchaînent dans des environnements aussi variés que le toit d'un train !

Avec le 50 Hz, The Bouncer atteint des sommets de lenteur…

L'avis de Kendy

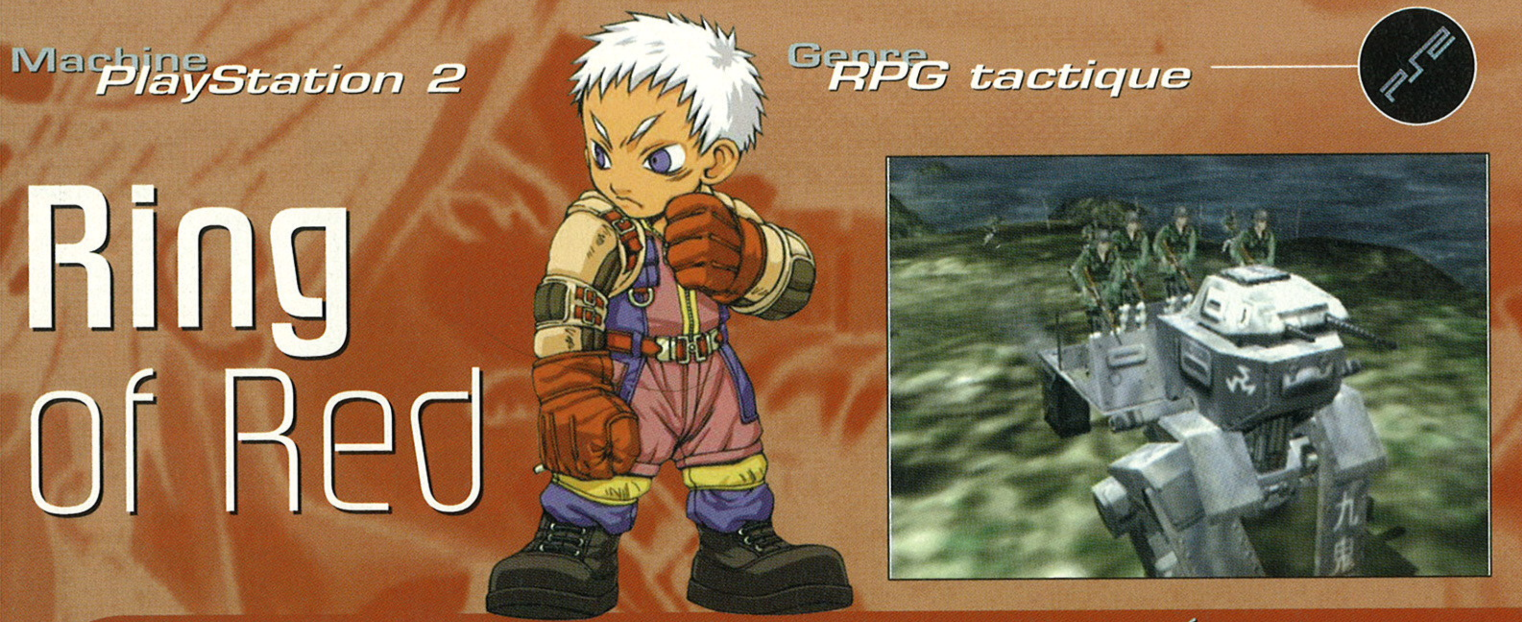
Techniquement, The Bouncer est fort bien loti avec sa 3D complexe et ses cinématiques somptueuses. Il n'empêche qu'il n'en demeure pas moins stérile en pratique. De plus, ses animations en 50 Hz viennent complètement gâcher ses vertus déjà limitées. Pas bien !

L'avis de Greg

Graphismes flous qui rappelleront leur première cuite aux joueurs, phases de jeu ennuyeuses continuellement interrompues par des vidéos nous rappelant que Max Pécas n'avait rien inventé, bref, un jeu culte ! Dans le mauvais sens du terme bien sûr…

Machine **PlayStation 2** Genre **RPG tactique**

Ring of Red

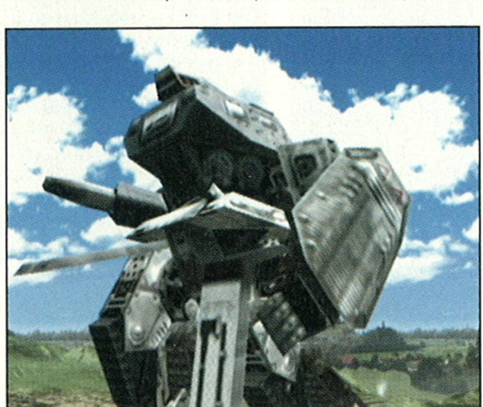


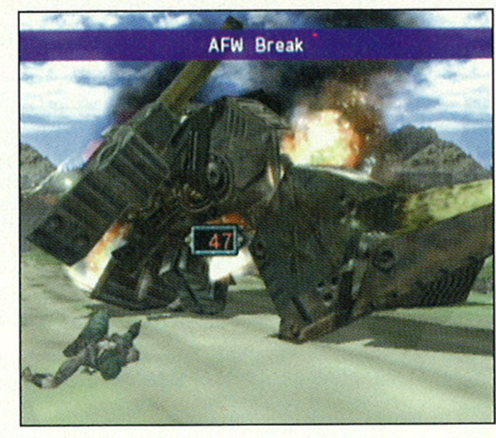
Après Kessen, voici un nouveau jeu de stratégie temps réel. Étonnant, vu le peu de succès que rencontre ce genre en règle générale. Espérons que cette tendance à proposer des titres pas toujours très grand public se démocratise, car ces produits « underground » sont souvent très intéressants…

L'action de Ring of Red se situe dans un monde parallèle dans lequel le Japon, après avoir pris de plein fouet le souffle de deux bombes atomiques durant la Seconde Guerre mondiale, ne s'est pas rendu mais s'est retrouvé divisé en deux parties : le Japon du Nord (sous influence communiste) et le Japon du Sud (dans lequel se trouvent des rebelles aux idées démocrates). Dans cet univers bien particulier, une nouvelle espèce de machines de guerre est mise au point : les AFW, ou « Armored Fighting Walkers ».

Un prototype convoité

Vous incarnez ici Masami Von Weizegger, un jeune pilote de l'armée du Sud. Vous êtes accompagné par Ryoko Minakawa, une jolie Japonaise elle aussi pleine de talent. Vos premiers pas ont surtout pour but de vous familiariser avec votre engin, jusqu'au moment où l'on vous demande d'évaluer les performances d'un nouveau prototype d'AFW : le « Type 3 ». L'homme qui pilote cette machine de guerre et qui vous fait face vous fonce dessus sans prévenir et tire sur vous à bout portant. Ce n'était certainement pas prévu dans la procédure d'entraînement… Et pour cause : le pilote surprise est un soldat du Nord, venu voler le Type 3 au nez et à la barbe des soldats du Sud. C'est à partir de là que commence véritablement votre aventure… Pour vos combats réels, sur le terrain, vous serez rapidement aidé par deux autres pilotes émérites : Kenichi Kinasawa (qui pilote un AFW léger) et John Caster, un Américain spécialiste des AFW 4 Legs. Cette aide ne sera pas de trop, en attendant de recruter encore d'autres personnages, à partir de la mission 6. L'interface de Ring of Red se révèle simple et un peu compliquée en même temps. Simple car il n'y a en fait ici que deux séquences de jeu bien distinctes : celle de préparation, hors combat, et les affrontements proprement dits. Compliqué parce qu'il ne suffit pas de se lancer dans un combat n'importe comment pour gagner : il faut avant préparer ses troupes. Si les AFW eux-mêmes n'ont pas besoin de subir de réglages particuliers, il faut en tout cas accorder une importance toute particulière aux troupes de soldats qui vous accompagnent et qui méritent bien, à eux seuls, tout un paragraphe. Allons-y…







Lors des actions spéciales, une image nous montre le pilote de l'AFW à l'intérieur de son engin.

Le nerf de la guerre

Les soldats présents dans le jeu se divisent en six catégories différentes : Infanterie, Médecin, Reconnaissance, Tireur, Ravitaillement et Mécanicien. À chacune de ces catégories correspondent plusieurs qualités spécifiques. L'infanterie, par exemple, est bonne à moyenne ou à longue distance, et elle se révèle efficace pour éclaircir les rangs des soldats ennemis. Les soldats d'infanterie peuvent avoir des qualités spéciales comme le lancer de grenade, la coopération ou le tir rapide. À côté de cela, les soldats « médecins » peuvent redonner le moral aux troupes (cela augmente leur défense), ou bien encore envoyer sur l'ennemi un écran de fumée ou un flash aveuglant pour réduire sa visibilité. Il y a également les soldats qui posent des mines, ceux qui peuvent les retirer (eh oui), il y a les tirs lumineux qui éclairent une cible la nuit pour effacer les malus de visée, etc. C'est au final très complet et il faut réfléchir sérieusement à l'équipage que l'on désire vraiment (il est possible d'embarquer trois équipes de soldats) avant de s'aventurer sur le champ de bataille. Les soldats constituent le nœud tactique de Ring of Red et font à eux seuls tout l'intérêt des combats. Il faut dire que les affrontements de Mechas sont basiques puisqu'il suffit d'attendre que son obus soit chargé pour viser (un viseur apparaît sur l'écran et se rapproche de plus en plus de l'ennemi, tandis que le pourcentage de toucher augmente) puis tirer, en espérant que le tir soit réussi. Notez qu'un tir bien ajusté peut abîmer les jambes de votre adversaire (mobilité réduite) ou bien son arme (malus de 50 % à la visée). Ceci est bien entendu valable pour vous aussi !

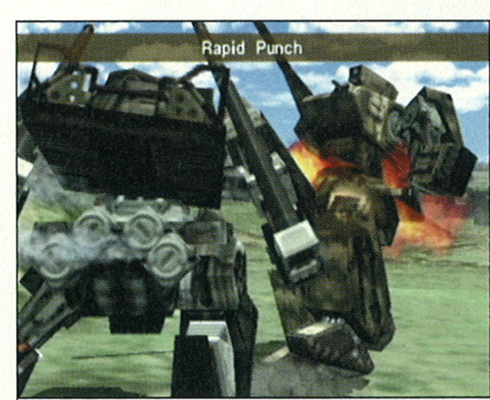
Concluons, concluons

Ring of Red est un RPG tactique diablement prenant dans lequel, l'air de rien, il faut tenir compte de tout un tas de paramètres : nature du terrain (élévation, facilité de déplacement, etc.), distance entre les AFW lors des affrontements, gestion des capacités des soldats (très important), récupération de nouvelles troupes (dans certaines villes, sur la carte de jeu), etc. Les missions s'enchaînent d'abord assez rapidement, puis vient un moment où il faut mettre en place des tactiques plus poussées, car on a de moins en moins le droit à l'erreur. Certaines batailles peuvent durer facilement une à deux heures (il est heureusement possible de sauvegarder en plein combat) car les renforts ennemis apparaissent souvent au dernier moment, histoire de corser les choses. On regrettera juste la qualité moyenne de la traduction qui n'entache heureusement en rien le plaisir du jeu. Un bon titre, incontournable pour tous les vrais fans de RPG tactique.

Chris

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	KCET
Genre	RPG tactique
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (87 blocs)
…re de robots différents	4
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre



Les attaques au corps à corps sont celles qui occasionnent le plus de dégâts. Encore faut-il pouvoir s'approcher de l'adversaire…



Les différents types d'AFW

Il existe quatre types de Mechas différents dans le jeu, que nous allons passer en revue. La distance (il y a quatre étapes : corps à corps, courte, moyenne ou longue distance) qui vous sépare de l'ennemi a une importance toute particulière selon le type d'AFW que vous pilotez. Tenez-en compte lors des affrontements.

L'anti AFW : comme son nom l'indique, l'anti AFW est destiné à abattre rapidement un Mecha adverse. C'est une machine spécialisée dans le corps à corps, protégée par un lourd bouclier. Il est conseillé de l'associer à des soldats disposant de la qualité « cleanup » (pour déterrer les mines, retirer le fil métallique que l'ennemi peut vous envoyer dans les jambes, etc.) car lorsque l'anti AFW est immobilisé, il devient presque inutile.

L'AFW léger : cette machine n'est vraiment efficace qu'à courte distance, même si sa puissance de feu se révèle de toute façon réduite. Ayez à cœur de lui associer des troupes de soldats compétents (à courte distance, certaines sont très efficaces). Sa capacité « Dodge », pour éviter les tirs ennemis, est extrêmement utile.

L'AFW standard : le héros du jeu, Masami, ainsi que sa jolie compagne, Ryoko, possèdent tous deux un AFW standard. Cette machine a une bonne puissance de feu et se révèle surtout efficace à moyenne portée. En avançant dans le jeu, Masami et Ryoko développeront une nouvelle capacité, qui leur permettra de se battre avec leur AFW standard au corps à corps.

L'AFW 4 Legs : l'AFW à quatre jambes est le plus lourd et le plus puissant de tous. C'est également le plus lent. Il n'est efficace que de loin, évitez donc les confrontations rapprochées. De plus, il recharge ses munitions assez lentement. N'hésitez donc pas à embarquer avec vous des soldats disposant de capacités de recharges accélérées. Sa capacité « Emergency Load », bien utile, peut parfois faire la différence.

Les soldats n'hésitent pas à attaquer le Mecha ennemi en s'approchant très près.





L'écran tactique montre une carte quadrillée avec les alliés (en bleu) et les ennemis (en orange).

Note…

12 Technique
De gros robots superbement modélisés, voilà le point fort du jeu en ce qui concerne la technique. Sorti de là…

15 Esthétique
Les robots ont de la gueule, c'est indéniable. Troupes terrestres plus banales

15 Animation
Les robots bougent lentement car lourds. Les animations d'ensemble sont néanmoins d'excellente qualité

16 Maniabilité
Toute la difficulté consiste à maîtriser les paramètres proposés par le jeu. Ceci fait, c'est le bonheur

15 Sons
Bruits métalliques de circonstance. Ambiance d'ensemble (tirs, explosions…) réussie

18 Durée de vie
Il y a ici une vingtaine de missions, mais certaines d'entre elles peuvent durer des heures

+ Plus
Un tactical RPG : c'est rare. La gestion des soldats, passionnante. Mechas superbement modélisés

– Moins
Un peu répétitif (ce qui lassera ceux qui ne sont pas des fans absolus du genre). Traduction de qualité moyenne



7/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Le RPG tactique est un genre souvent peu représenté sur console. Ring of Red est le premier du genre sur PS2, avec Kessen, et on ne peut que se réjouir de son arrivée. La PSone de son côté, compte désormais quelques grands Tactical RPG : Front Mission 3 (qui se rapproche le plus de Ring of Red, Mechas oblige), Vandal Hearts ou encore Final Fantasy Tactics (jamais sorti en France).

L'avis de Chris

Moi, les Tactical RPG, j'adore. Sans blague, je suis capable de passer des heures à peaufiner une stratégie et à évaluer les performances de mes combattants. Ring of Red est donc un jeu béni pour moi. Si le genre vous attire et qu'en plus vous êtes fan de Mechas, alors ce titre est tout simplement un « must have ».

L'avis de Kendy

Mmmh… Moi, les jeux de stratégie, c'est pas trop mon truc. Je préfère quand il y a des SWAT, de l'action immédiate, tout ça quoi. Remarquez, quand vous visez dans Ring of Red, ça fait comme du snipe. Ça c'est pas mal. Sinon, les robots sont bien foutus. Sur ce, je vous laisse, je vais m'acheter de la bouffe chez le chinois…

Machine **Dreamcast** Genre **Shoot au flingue**



Confidential Mission



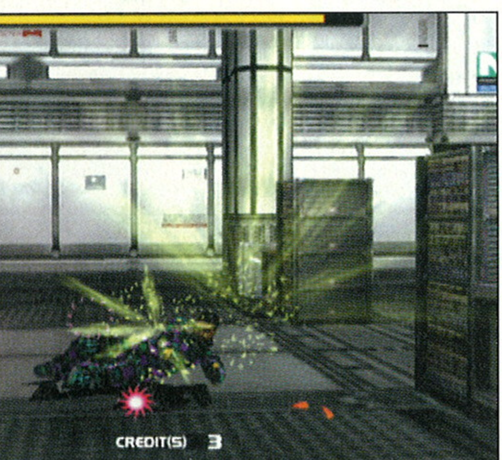
Quand les espions britanniques remplacent les zombies et les policiers zélés, on obtient Confidential Mission, le nouveau jeu de tir au pigeon de Sega. La recette fonctionne toujours malgré une durée de vie plutôt courte.

Les fous de la gâchette vont pouvoir dépoussiérer leur Virtua Gun et s'en servir pour la bonne cause : sauver notre belle planète de la très surfaite menace nucléaire. Vous incarnez un agent secret dont les propriétés meurtrières ne sont pas sans rappeler celles de Paul Kersey, l'architecte amateur de self-defense de la série des Justiciers. Armé de votre pétoire et d'un sens de l'agilité à faire frémir Christopher Reeves, vous voilà parti pour de nouvelles aventures placées sous le signe de la bastos. Contrairement à un House of the Dead, un tir suffit pour neutraliser le malotru du coin. À l'instar de Virtua Cop, c'est la performance qui primera sur le bourrinage, avec une recherche désespérée du Head-Shot métaphysique et du meilleur score d'Accuracy !

Tuez le vigile !!!



Des séquences en temps réel viennent agrémenter les parties.



Le super Boss porte une tenue de thermo-camouflage !

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Shoot au flingue
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Facile
Continues	8
Nbre de stages	3
Spécial	Nécessite le Virtua Gun
Existe sur	Borne d'arcade

Mode d'emploi

Plus simpliste que ça, tu meurs ! Si je puis me permettre de vous tutoyer le temps de cette expression bien populaire. Vous bénéficiez d'un revolver « six shots » avec des balles infinies dont vous devez recharger le barillet en tirant hors de l'écran. La méthode classique en somme. Chaque ennemi envoyé chez son reup le créateur laisse tomber des bonus de points qu'il est préférable de percevoir pour gagner des « continues » ou tout simplement effectuer un bon score. Parfois, dans la confusion du « gun-fight », les terroristes lâcheront aussi des armes que vous pourrez récupérer (mitraillette, automatique...) temporairement. En ce qui concerne le gameplay des parties, Confidential Mission présente deux types de performances spéciales : les combos et les « Justice Shots ». La première consiste à placer trois tirs cadrés dans le même malotru, tandis que la seconde nécessite que vous désarmiez vos adversaires en tirant sur leurs mains puis sur leurs armes. Deux techniques qui demandent de la pratique, mais vous rapporteront un maximum de points !

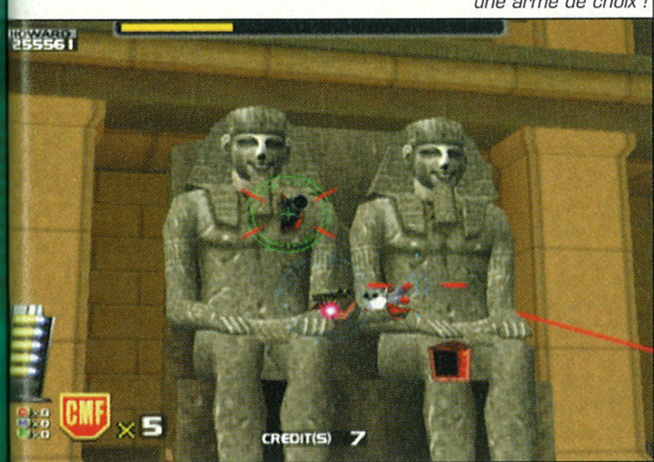
Une réalisation qui dépote, Paul !

La production s'avère vraiment d'excellente qualité avec des modélisations 3D fort bien gaulées des protagonistes, et finement texturées ! Les mouvements des caméras sont très dynamiques et apportent une patate monumentale aux échanges de balles. Sans atteindre la beauté d'un House of the Dead 2, CM demeure tout de même attrayant par son côté réaliste. En revanche, l'Intelligence Artificielle des persos ne jouit pas de réactions sophistiquées puisque le jeu demeure dans l'ensemble une énorme séance de « tir au lapin ». On regrettera l'absence de réflexe de dissimulation des brigands lorsqu'ils sont exposés à vos balles. Toutefois, les scripts pré-calculés de leurs mouvements sont assez vivaces pour qu'ils plongent de part et d'autre d'une pièce sans se faire toucher. Il faut avouer une chose : Confidential Mission n'a rien de particulièrement innovant, que cela relève du fond ou de la forme. Les boss ont un air de déjà vu (le banal mec qui pilote un tank, le gros méchant en lunettes noires...), alors que la réalisation reste sans surprise, même si elle est de bon goût. En d'autres termes, CM ressemble à s'y méprendre aux précédents shoots de Sega et ne va pas révolutionner le genre.

Trois niveaux seulement

Comme dans Virtua Cop, le jeu se divise en trois stages constitués de trois environnements hétéroclites : le musée archéologique, le train et enfin le sous-marin. Chaque monde offre son lot de challenges avec, bien entendu, une montée crescendo du niveau de difficulté. Les parties se déroulent de façon linéaire avec des phases-clés qui peuvent, selon vos performances, influer sur le script du scénario. Ces passages se trouvent en général entre deux sous-niveaux et vous proposent un enjeu particulier. Ça peut être une arrivée de gaz lacrymogène à colmater au pistolet ou encore une cible à abattre du premier coup. On est loin de la complexité de l'arborescence d'un Time Crisis sur PSone, mais au moins le titre possède le mérite d'être fort pêchu et de disposer d'une foultitude d'adversaires à trouer. Le seul gros reproche que l'on pourra formuler à l'encontre de Confidential Mission provient de sa durée de vie très courte. En effet, le soft se laisse terminer, pour les plus confirmés de la gâchette, en une vingtaine de minutes, ce qui laisse sous-entendre que l'achat de ce jeu n'est judicieux que si vous savez que vous allez y revenir plusieurs fois, et ce, sans vous lasser. Pour ma part, étant d'une nature très redondante (les autres serfs qui bossent avec moi peuvent le confirmer !), je vous avouerai que cet aspect ne me dérange pas trop. En fait, le titre remplit bien son contrat en nous servant un exutoire à la hauteur de nos espérances, et c'est bien là que réside sa grande force. Bref, CM ne s'adresse en priorité qu'aux « mono-maniacs » increvables du shoot. Les autres pouvant en revanche se sentir lésés dans l'affaire.

Kendy

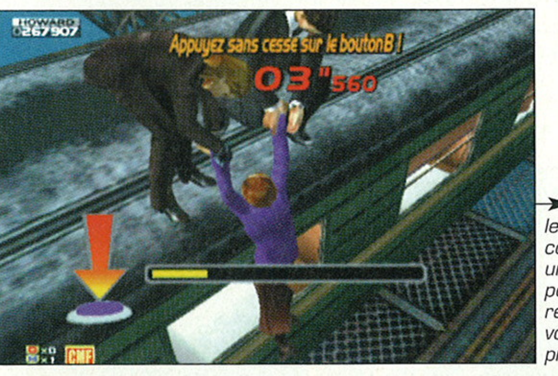


Les statuettes égyptiennes avec DCA intégrée : une arme de choix !

Le « ruskov » dans son char d'assaut : le must du boss de fin !



Une production bourrée d'actions qui se termine, hélas !, trop rapidement



Pressez le bouton B comme un dingue pour remonter votre protégée.

Notes


17 Technique La modélisation 3D est d'excellente facture et les vues de caméras dynamiques !


17 Esthétique Les graphismes sont très convaincants, ma foi. Non, c'est vrai !


18 Animation Les malotrus plongent dans tous les sens, ça déchire vieux !


19 Maniabilité Le Virtua Gun est très précis. Il n'y a rien à redire.

16 Sons Rien d'exceptionnel à part les bruitages des tirs.


10 Durée de vie C'est le gros point faible du jeu. J'crois qu'c'est clair...

+ Plus Plein d'options de jeu. Des parties pêchues ! Une belle réalisation.


– Moins Un jeu trop court. Seulement trois stages. Il faut avoir un Virtua Gun.


7/10 Note d'intérêt

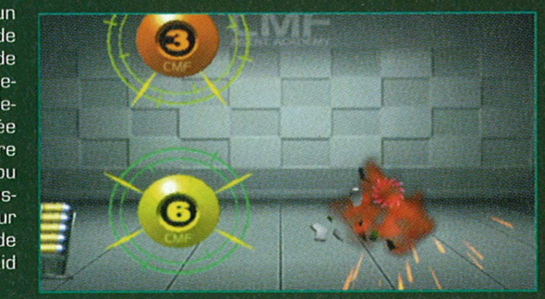
Plus loin...

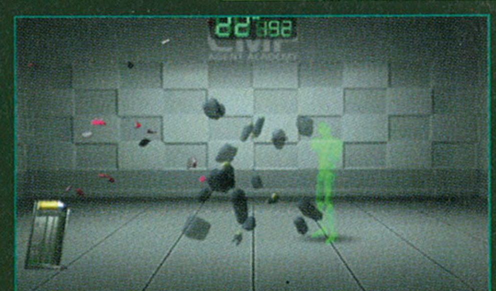
Savez-vous que les lunettes de vision nocturne sont interdites en France et sont considérées comme des armes militaires ? En fait, les binoculaires sont prohibées, seules les monoculaires sont autorisées. Mais elles ne doivent pas dépasser un certain nombre de Lumens (ou luminosité) sous peine de tomber sous le coup de la loi. Supeeeeeeer...



Du tir de performance !

Le mode Agent Academy est convivial à plus d'un titre ! En effet, il vous propose tout un tas de challenges mettant à rude épreuve plusieurs de vos facultés. La précision, la rapidité et le jugement. Ce dernier vous apprend à traiter rapidement les informations de votre réticule de visée pour pouvoir axiomatiser les dangers par ordre de grandeur. En d'autres termes, une fois rompu à la totalité de l'entraînement, vous vous transformerez au final en véritable tireur d'élite. Pour conclure stupidement cet encart à la manière de la publicité Whiskas, sachez ceci : Billy The Kid aurait aimé Confidential Mission !





L'avis de Kendy

J'ai toujours eu une fascination malsaine pour les armes. Alors, lorsqu'il s'agit de trucider du truand, j'ai la main un peu lourde ! Le jeu est pêchu et dispose de tas d'options. Sa faible durée de vie sera son seul point négatif !

L'avis de Chris

Je me suis toujours élevé contre toute forme de violence. Les armes à feu ne me séduisent absolument pas. Pourtant, CM ne m'a pas laissé de marbre avec sa production léchée et son rythme d'action effréné. Dommage qu'il soit trop court.

Gift



Initialement sorti sur PC, Gift a été particulièrement soigné par des développeurs talentueux. Sauf que les efforts se sont plus portés sur les graphismes que sur le scénario.

Le réflexe primaire du testeur de jeux vidéo lorsqu'il découvre l'inscription Cryo sur l'écran n'est pas très flatteur pour l'éditeur français. Ben oui, les produits ne sont en général pas d'une qualité exemplaire. On peut citer le récent Roland Garros 2001 sur PSone et de nombreux jeux à caractère éducatif sur PC comme Chine ou Versailles. L'année 2001 pourrait toutefois marquer un tournant chez Cryo avec la sortie imminente de Jekyll & Hide sur PS2 et de Gift. D'ailleurs on consacre carrément 2 pages de test à ce dernier !

Une idée originale

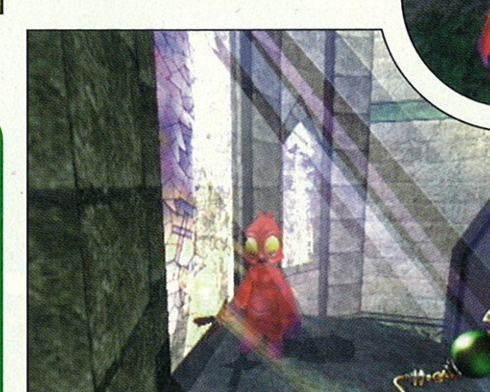
Employé dans une agence qui offre les services de personnages de jeux vidéo (!), Gift va sortir de l'ombre pour révéler sa véritable nature. Parce que son job principal consiste à sustenter les pseudo héros de jeux dans cette boîte qui s'apparente à une agence de mannequins. Gift est un personnage original que l'on pourrait comparer à Abe, de par son côté anti-héros nonchalant. De corpulence moyenne, son teint est rougeâtre et ses yeux jaunes. Pas vraiment ce que l'on pourrait appeler un look d'athlète. Il n'empêche que ce dernier va être désigné pour retrouver la princesse Lolita Globo prisonnière d'un jeu vidéo. D'autres personnages de l'agence ont bien tenté de délivrer la belle, mais ont échoué lamentablement. On nage en plein univers parallèle. Ainsi, la princesse demande qu'on lui rapporte 7 nains de jardin, ça me rappelle quelque chose... Gift va découvrir un monde étrange, peuplé d'êtres de lumière avec lesquels il faudra ruser plus d'une fois pour atteindre son but : franchir les 11 niveaux et 7 mondes qui le séparent de Mademoiselle je-me-prends-pour-Blanche-Neige. Avec son bâton magique comme seul allié, notre héros va affronter le maître des lieux qui s'appelle, on prend sa respiration : l'Ombre Noire et Profonde des Obscurités de la Nuit. Rien que ça.

Enfant du soleil

La lumière tiendra une place très importante tout au long du jeu et sera déclinée sous toutes les formes possibles ou presque : laser, couleurs différentes, reflets sur des vitres, torches, etc. Utilisée en priorité pour éliminer des ennemis, la lumière est votre meilleure alliée. Certains appréciant la clarté alors que d'autres préfèrent l'obscurité. Il faut en jouer pour déplacer des objets, mais aussi pour modifier le physique de notre diablotin. Ainsi, différentes luminosités vous permettront d'utiliser des pouvoirs. Par exemple, le rouge diminue la taille de Gift et le violet permet d'utiliser un laser qui immobilise momentanément votre adversaire en visant son ombre. Des diamants géants vous indiqueront à quel moment utiliser vos pouvoirs, en tenant compte du fait que certaines lumières annulent les pouvoirs d'une autre. Va falloir se creuser la tête pour réussir à surmonter certaines épreuves ! On aura parfois l'impression que les obstacles seront impossibles à surmonter, notamment lorsque plusieurs données se combinent : effets de lumière, adversaires, lasers, électricité, etc. Les puzzles sont nombreux et changent assez souvent d'un niveau à l'autre. Les ombres des personnages sont gérées en temps réel, ce qui donne une forte impression de réalité.



Ce drôle de zouave aboie comme un chien et possède le corps d'un homme. Un coup de bâton sur la tête et on n'en parle plus.



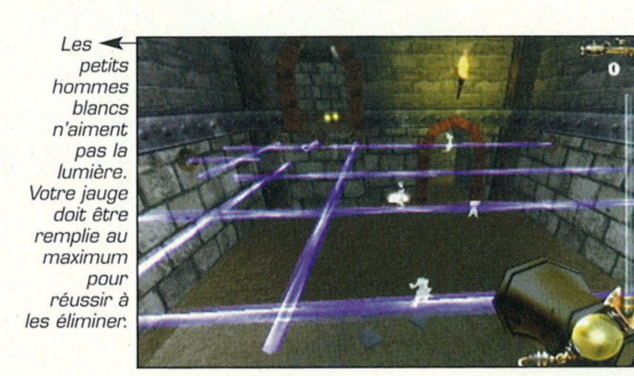
Les effets de lumière sont très réussis et les décors possèdent de nombreux détails.



fiche technique

Éditeur	Cryo
Développeur	Ekosystem
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de niveaux	11
Spécial	-
Existe sur	PC et GBC

Un concept original basé sur l'opposition de l'ombre et de la lumière



Les petits hommes blancs n'aiment pas la lumière. Votre jauge doit être remplie au maximum pour réussir à les éliminer.

Plein d'idées pas bien combinées

Gift se laisse aisément diriger, mais des éléments du décor viendront obstruer votre vision, quand ce n'est pas la caméra qui tarde à se positionner. Cela devient très gênant lorsqu'il s'agit de franchir des obstacles où le positionnement du personnage est délicat. Heureusement, une petite croix vous indique l'endroit prévu pour votre saut. Autre élément stressant : une sauvegarde n'est possible qu'une fois le niveau terminé. Si vous échouez au cours d'un tableau alors que la fin était proche, tant pis pour vous, c'est retour à la case départ avec tout à refaire ! Certains pouvoirs disposés dans les premiers tableaux ne seront ouverts qu'après avoir fini un niveau ultérieur. Vous pourrez ensuite recommencer chacun des 11 stages si le cœur vous en dit. À chaque fois que vous trouvez un nain, vous aurez droit à une petite cinématique. Les niveaux s'enchaînent sans que l'on sache grand-chose de l'endroit où l'on évolue, ça manque de rebondissements, de rythme, de ces ingrédients qui composent une bonne histoire, comme l'Odyssée d'Abe. Quelques défauts gênants et un scénario léger manque à Gift pour en faire un jeu complet.

Karine



La petite croix vous indique à quel endroit votre saut prend fin. Bien utile lorsque le sol est invisible !



La princesse Lolita Globo désire 7 nains et un gros bisou baveux pour être libérée.



Essayez de placer correctement la bestiole pour qu'elle franchisse les lasers pendant que vous immobilisez l'énorme mur à gauche. Trop facile !

Les pouvoirs de lumière

Gift possède un bâton magique qu'il combine avec des éléments pour utiliser différentes lumières. Le jaune, classique, permet de s'éclairer dans le noir. Le rouge diminue sa taille pour franchir des passages minuscules. Le violet active le pistolet qui paralyse momentanément des adversaires ou des portes, en visant leur ombre. Le vert annule le pouvoir de la lumière jaune. Pour progresser, il faudra trouver les combinaisons adéquates entre les couleurs, les ombres et les éléments du décor.



Note

14 Technique
Le moteur 3D n'assure p… toujours une fluidité exemplair… Problèmes de positionnement de camér…

17 Esthétique
Le point fort. Décors tr… détaillés avec un impeccable j… d'opposition entre ombre et lumièr…

15 Animation
L'animation des personnag… est fluide sauf lors des explosion… Petits ralentissement…

15 Maniabilité
Bonne prise en main. On… souvent du mal à évaluer les obstacl… et à placer Gift à cause des camér…

14 Sons
Bruitages des personnag… sympas, attention ils parlent to… en anglais et sans sous-titre…

14 Durée de vi…
À chaque niveau interrompu, … recommence depuis le début. Frustra… Les épreuves sont parfois corsée…

+ Plus
La diversité des épreuv… Jeu d'ombre et de lumièr… Les graphism…

– Moins
Un scénario lég… Refaire les niveaux à chaque fo…



6/10 Note d'intérê…

Plus loin...

Né de l'imagination de Philipp… Ulrich, patron et « directeu… de la création » chez Cry… Gift a connu une gestation d… presque 10 ans. Le temps d… finaliser son idée, et surtou… de rencontrer Régis Loise… très prisé par les amateur… de bandes dessinées. Ce pr… mier volet devrait connaîtr… très bientôt une suite.

L'avis de Karine

Gift possède de nombreux atouts : gameplay original basé sur l'opposition de l'ombre et de la lumière et de très beaux graphismes, mais manque de charisme. C'est froid, sans réelles sensations. Le portage de PC à PS2 souffre de lacunes assez gênantes.

L'avis de Chris

Ce jeu m'a d'abord presque rendu fou. En fait, ici, on meurt tout le temps et on n'a aucun droit à l'erreur. Le stress absolu. À coté de ça, on peut récupérer des vies facilement et le côté plate-forme intelligent est assez bien trouvé. Un titre intéressant, dont on pardonne les erreurs de jeunesse en attendant une suite...



Fur Fighters Viggo's Revenge

Hahaha ! En ce moment, je regarde Willow se prendre la tête avec son jeu de rugby, il est trop puissant ! Il parle tout seul et se scandalise pour un rien. Je sens qu'il est mûr pour déménager dans le Sud-Ouest.

Si le titre du jeu vous semble familier, c'est normal ! En fait, la version Dreamcast est sortie depuis 9 mois maintenant (dans le Joypad n°100 pour être précis). À l'époque, la qualité du soft l'avait fait atterrir dans la rubrique Zapping avec un médiocre 6/10 comme note d'intérêt. Pourquoi tout d'un coup lui accorder autant de place ? C'est simple, contrairement à d'autres titres où l'on se contente de faire une copie conforme, l'édition PS2 possède un bon nombre de changements qui justifient non seulement un nouveau test, mais aussi un passeport pour la rubrique Test Officiel. Mais avant de parler de tout ça, la logique impose d'aborder les fondements, à savoir le concept général et le style du jeu. L'histoire se déroule dans le monde des Furs, d'adorables bestioles paisibles. Tout le monde fait pousser des fleurs, élève des lapins, chauffe les colts sur des cibles dessinées à la main... bref une ambiance bon enfant. Jusqu'au jour où le dictateur Viggo revient foutre la zone et s'empare de tout le pays. Entre-temps et sans véritable raison particulière, il fait aussi enlever tous les enfants du village des Furs. C'était la chose à ne pas faire. « Venère » comme Lucifer, le groupe entier décide de partir chasser le Viggo.

L'arche de Noé

On dirige 6 animaux possédant des capacités en rapport avec leur race. Roofus, le chien, gratte certains types de sols, Juliette, la chatte, grimpe aux murs, Bungalow, le kangourou, saute plus haut que les autres, Tweek, le dragon, plane dans les airs, Chang, le renard, se faufile et Rico, le pingouin... nage. Les changements de personnages en cours de jeu se font par l'intermédiaire de capsules de téléportation placées un peu partout dans les niveaux. Ils ont tous la particularité de manier les armes comme des partisans de la NRA. On se trouve en présence d'un jeu d'action du même genre qu'Oni. Le principe est donc le suivant. On dirige un personnage avec un réticule de visée affiché à l'écran et on avance en tuant tout le monde à l'aide de l'une des 25 armes disponibles et en résolvant des énigmes. M..., ça va encore donner des idées à des lycéens américains... Tout cela dans le but de mettre fin au putsch de Viggo et de récupérer les bébés Furs éparpillés dans les niveaux. Pour ce genre de jouabilité, la prise en main est primordiale. Dans le cas de Fur Fighters, on est une fois de plus proche de celle d'Oni. C'est-à-dire un stick pour avancer et l'autre qui dirige le réticule. Bizarrement, si j'avais trouvé Oni peu maniable, FF semble beaucoup plus facile à prendre en main. D'une part parce qu'heureusement, le viseur « locke » automatiquement la cible, ce qui ne nécessite pas une grande précision comme dans un shooter de base, ensuite, en dehors du déplacement, il n'y a que deux boutons de plus à gérer. Bref, si on est un peu désorienté au début, on finit par s'en sortir assez rapidement pour en arriver à une maniabilité plus que correcte. La trentaine de niveaux que propose le soft mettra votre esprit de recherche à rude épreuve. En effet, comme je l'ai dit précédemment, la progression passe par la récupération de bambins éparpillés un peu partout dans les niveaux. Il faut dire que ces derniers ne sont pas toujours bien construits. L'I.A. n'est pas terrible non plus, ils réagissent toujours de la même manière et surtout, chose énervante, ils reviennent constamment ! Il est courant de tuer plus d'une quinzaine de fois le même gars. Pire encore, il arrive que l'on soit obligé de résoudre plusieurs fois une énigme pour ouvrir un passage qui entre-temps s'est mystérieusement refermé. Bref, on nage un peu dans le flou. En ce qui concerne les énigmes, une fois de plus, on se sent largué. On passe de l'enfantin au très difficile, surtout que pour récupérer un bébé, il faut que la race du « sauveur » corresponde à celle du bambin, ce qui n'est pas toujours évident et plutôt frustrant.



Comme Docteur Evil, Viggo a aussi son « mini-me ».

Plus beau = Plus intéressant ?

Jusque-là, c'est comme sur Dreamcast. Toutefois, le titre a subi quelques améliorations sur le plan technique. Pour commencer, ce qui saute immédiatement aux yeux, ce sont les graphismes. Tous les personnages ont été refaits dans le style manga dimension comme dans Jet Set Radio. Pour les décors, l'eau, les arbres, etc., il y a eu un lifting qui rend le tout plus beau sans pour autant atteindre des sommets graphiques. Au final, c'est juste pas mal pour de la PS2. Les animations, en revanche, ne sont pas optimales. Pour commencer, on retrouve les mêmes démarches énervantes des Furs que sur la DC et on constate des chutes de frame-rate aussi soudaines qu'inexplicables. Ce n'est pas gênant, mais il fallait le souligner (NDTraz : voilà, c'est fait). Finalement, ce Fur Fighters reste fidèle à la version DC. On se trouve devant le même titre, avec une bonne durée de vie, mais le gameplay est hélas beaucoup trop répétitif. En effet, le gros problème c'est qu'on fait toujours les mêmes gestes. On se balade, on shoote, on cherche les mômes (avec plus ou moins de succès) puis on passe au niveau suivant. Il y a un manque de rythme évident qui fait que l'on ne rentre jamais réellement dans le jeu. Au final, cela reste un titre tout juste sympathique, assez long pour rester pendu à son pad pendant des heures. Mais encore faut-il avoir la motivation nécessaire pour aller jusqu'au bout. Résultat, bien que plus beau, la note d'intérêt reste la même que sur DC. Bien tenté quand même !

Angel





Les boss sont bien dessinés surtout avec le nouveau style manga dimension.

Multifourrure

Le jeu dispose d'un mode Multijoueur, le Fluff Mode, dans lequel on participe à des affrontements entre quatre humains, dans des arènes. Le but est comme dans un Quake-like de faire un maximum de frags sur ses adversaires. Si la fluidité est au rendez-vous, l'intérêt de la chose est une fois de plus limité. On s'amuse dix minutes, au-delà c'est la morosité qui guette.







Certaines options que l'on récupère décuplent la puissance de feu.

fiche technique

Éditeur	Acclaim
Développeur	Bizarre Creations
Genre	Shoot/Plate-Forme
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde (106 KB)
Nbre de niveaux	+ de 30
Spécial	Dual Shock 2
Existe sur	Dreamcast et PC

Notes

15 Technique — La réalisation est assez soignée, même si on regrette que les niveaux ne soient pas mieux construits.

15 Esthétique — La refonte des graphismes par rapport à la version DC est très bénéfique.

15 Animation — Baisses de frame-rate un peu inexplicables. La démarche de certains Furs est insupportable !

16 Maniabilité — La prise en main est semblable à celle d'Oni. Mais elle reste très jouable la plupart du temps.

13 Sons — Musiques à la « Deux flics à Miami » et bruitages des Furs vite énervants. Les voix sont réussies.

17 Durée de vie — Nombreux niveaux, énormes et difficiles. De quoi accrocher le joueur aussi longtemps qu'une pile Wonder !

Plus
La durée de vie
Les mini-jeux
Des clins d'œil sympas



Moins
Trop répétitif
La démarche des Furs
Les musiques

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

En 1994, les mannequins criaient « plutôt à poil qu'en fourrure ». S'en est suivi toute une campagne anti-poil d'animaux dans le milieu de la mode où certains créateurs refusaient de faire défiler des manteaux en peau de bête. Évidemment cela n'a pas duré longtemps. La fourrure a vite repris ses droits et les starlettes scandalisées ont vite retourné leur veste (de vison) pour finalement la revêtir devant les objectifs. Je suis outré ! Voilà, c'était ma minute Brigitte Bardot !

Malgré une refonte des graphismes, le titre garde les mêmes défauts que sur DC

L'avis d'Angel

Cette version est plus belle que la mouture Dreamcast, mais hélas, ce n'est pas cela qui la rend plus intéressante. Malgré une durée de vie théorique valable, la répétitivité et le manque de rythme font que l'on a envie de décrocher avant la fin. Un titre que je ne recommande qu'aux plus acharnés d'entre vous.

L'avis de Julo

C'est bizarre, je ne saurais pas trop vous expliquer pourquoi, mais ce jeu m'énerve... Je peux pas y jouer trop longtemps, sinon ça me fait comme une boule qui m'empêche de respirer. Ça doit venir de la démarche du Dragon... Hum, sans blague, il est plus beau que sur DC, c'est plutôt bien réalisé, mais ça me stresse quand même !

Machine **PSone** Genre **Jeu de BMX**

Mat Hoffman's Pro BMX

Après deux leçons de skate magistrales, Activision revient sur le devant de la scène avec le très attendu Mat Hoffman's Pro BMX. Un soft globalement réussi mais qui manque singulièrement de personnalité. Explications.

On n'y croyait plus, après avoir joué le fantôme pendant de longs mois, des versions alpha et bêta à gogo, l'Arlésienne des sports extrêmes est finalement prête pour une petite dissection en bonne et due forme ! Alléluia donc ! Bon, autant rentrer dans le vif du sujet tout de suite, depuis le temps qu'on écrit des news sur Mat Hoffman's Pro BMX, vous connaissez tous le problème que soulève ce titre. Qu'on soit bien d'accord, personne ici ne reproche à Activision de surfer sur le succès de la série Tony Hawk. L'éditeur américain a donné ses lettres de noblesse à un genre jusqu'à présent complètement sous-exploité, quoi de plus logique de vouloir décliner une recette ludique qui a fait ses preuves avec autant d'efficacité. Le hic, c'est que dans le cas de Mat Hoffman, l'équipe de développement, à savoir RuneCraft, ne s'est pas trop torturé le bulbe pour proposer aux amateurs de sports extrêmes quelque chose de foncièrement novateur.

Pour grappiller des points, n'oubliez pas d'exploiter les nombreux gaps.

Contrairement à Tony Hawk, les body-tricks et les bike-tricks rapportent plus que les grinds.

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	RuneCraft
Genre	Jeu de BMX
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de parks	8
Spécial	Rien
Existe sur	Bientôt sur Dreamcast

La même chose avec des pédales

Hé ouaip, Mat Hoffman's Pro BMX ressemble comme deux gouttes d'eau au premier Tony Hawk. Une copie carbone pour citer le très chevelu Elwood. Ce n'est pas tant l'interface des tricks qui est à remettre en cause. Le système ayant fait ses preuves deux années d'affilée, l'effort des développeurs ne devait absolument pas porter sur cet élément du gameplay. Le système fonctionne trop bien pour être changé. Si vous avez joué aux deux jeux de skate de Neversoft, vous retrouverez vos marques dès les premières secondes. On grinde avec la touche Triangle, pour faire son bunny-hop, il suffit d'appuyer sur Croix, Carré permet d'envoyer des tricks rapides (turn-down), Rond, des gros aerial (tail-wip, back-flip...), les touches de la tranche sont, quant à elles, dédiées aux spins (les rotations, quoi). Inutile de revenir plus longtemps là-dessus, même si selon moi, les sensations globales restent trop proches de celles de THPS. En revanche, le système de progression aurait vraiment gagné à être un peu plus original. Pour chaque niveau, vous devrez atteindre 5 objectifs d'un classicisme affligeant afin d'obtenir des couvertures de magazines (au lieu de vidéos dans TH !) ; évidemment, pour être délockée, chaque zone nécessite un certain nombre de couv'. En gros, il va s'agir de réaliser un high score, un pro score (chaud en 2 minutes !), de dégommer des éléments du décor (des lampes, des distributeurs, des chiottes chimiques...), de récupérer les lettres du mot TRICK et trouver une couverture cachée. Et c'est comme ça tout au long du jeu, la seule variation à laquelle vous aurez droit c'est un run en trois rounds vers le cinquième niveau. Bof, bof, sur ce coup-là, RuneCraft ne s'est pas trop foulé. Personnellement, je trouve les challenges de Dave Mirra Pro BMX nettement plus motivants et moins répétitifs. Là, on a vraiment l'impression de rejouer à Tony Hawk. Seule réelle différence, la présence du vélo !

Frustré ? Oui, un peu...

Autre point assez décevant, il est étonnant de constater que Mat Hoffman's Pro BMX ne bénéficie pas des améliorations de gameplay de Tony Hawk's Pro Skater 2. Si vous avez la possibilité de gagner des vélos plus performants et d'effectuer quelques petits réglages (fourche, guidon, pneus, sprockeet, freewheel), vos riders, eux, ne gagneront pas de points d'expérience et vous ne pourrez pas non plus acquérir de nouveaux tricks. Impossible enfin de créer un rider de la tête aux pieds. Seul héritage de THPS2, la présence d'un éditeur de park qui utilise exactement la même interface. Ouf, l'honneur est sauf. Une petite question quand même : pourquoi un tel retard ? Hein ? Hein ? Mystère et boule de tiep. Innover sans repomper outrageusement sur Dave Mirra ne tenait pourtant pas du pari impossible : par exemple, les chutes auraient pu provoquer des points de dégâts comme le 1080° Snowboarding. Une épreuve de Flat aurait également été la bienvenue (c'est aussi ça le BMX). Chais pas moi, trouvez des idées les gars ! Sinon, en ce qui concerne l'aspect technique du soft, là encore, on reste un peu sur sa faim et pour cause, Mat Hoffman's Pro BMX utilise le moteur 3D du premier Tony Hawk ! Autant être franc, la réalisation graphique accuse un sacré de coup de vieux : les textures sont dans l'ensemble assez grossières (surtout dans les niveaux extérieurs) et il y a pas mal de clipping ; ça reste supportable mais il ne faut pas s'attendre à des graphismes aussi léchés que ceux de THPS2. Le jeu, en revanche, reste rapide, beaucoup plus que Dave Mirra. Pourtant, en dépit d'une animation moins véloce et d'un « léger » problème de gravité sur la version PAL, j'avoue m'être dix fois plus éclaté avec le titre d'Acclaim qui propose un gameplay parfois plus réaliste (pour les grinds et la hauteur des sauts notamment), des challenges plus variés et un mode Deux Joueurs nettement plus inspiré. Activision et RuneCraft sont clairement passés à côté de ce petit quelque chose qui fait qu'on scotche à mort. Un titre efficace malgré tout...

Willow

Le gros défaut du jeu : des challenges peu passionnants et très répétitifs.

Un titre sans surprise mais efficace

Un éditeur tout aussi efficace que celui de THPS2.

El Diablo Troncho !

En dehors des spéciales (la jauge se remplit au fur et à mesure que vous réalisez des combos), l'un des meilleurs moyens de faire péter les scores est d'arriver à tenir en équilibre sans grinder sur le rebord d'un module assez élevé, en tooth-pick par exemple, d'enchaîner rapidement avec un autre petit tour d'équilibriste, genre ice-pick, toujours sans grinder, et d'effectuer une sortie en envoyant un body-trick ou un bike-trick accompagné d'une rotation. C'est super-chaud, mais ça peut vous aider s'il vous manque 10 000 points à quelques secondes de la fin du run ! Avant de vous lancer dans ces acrobaties, pensez à effectuer quelques réglages sur votre vélo pour avoir un bon « balance ». Sinon, à part ça, le jeu propose huit niveaux assez bien conçus et un choix de 16 riders dont Joe Kowalski, Mike Escamilla, Mat Hoffman, Simon Tabron, Dennis McCoy, Kevin Robinson, Cory Nastazio, Rick Thorne (désolé, pas Angel). Le mode Deux Joueurs, enfin, permet de s'affronter à deux en écran splitté en mode Tricks Attack et Graffiti, le mode HORSE, lui, opte pour le tour par tour. En bonus, voici une photo d'Angel sur son BMX. Pour les connaisseurs, sachez qu'il ride sur un Huffy Halftone modèle 2000 équipé de Pegs B52. Pour en savoir plus, contactez-le par mail !

La technique de l'équilibre rapporte pas mal de points mais reste chaude à maîtriser.



Une qualité graphique assez décevante mais pas catastrophique.

Note

14 Technique
En dehors de quelques bugs d[e] collision et d'un clipping assez importan[t] rien à signaler. Animation fluide

13 Esthétique
Le jeu reprend le moteu[r] du premier Tony Hawk, alors forcémen[t] ça a pas mal vieilli graphiquemen[t]

15 Animation
L'animation est beaucoup plu[s] véloce que celle de Dave Mirr[a] Mouvements bien décomposé[s]

18 Maniabilité
On retrouve la maniabilité de Tony Hawk. À la fois instinctive e[t] technique. Pas de problème de ce côté-l[à]

15 Sons
Une B.O. sympa qui aurait gagn[é] à être un chouïa plus HXC. Bruitage[s] réalistes dans la lignée de ceux de T[H]

15 Durée de vie
Le jeu est difficile mais le[s] challenges ne sont pas passionnant[s] Mode Deux Joueurs identique à cel[ui] de Tony Hawk

+ Plus
L'éditeur de park, la rapidit[é] La maniabilité, les trick[s]

– Moins
Trop proche de Tony Haw[k] Réalisation graphique vieillott[e]



7/10 Note d'intérê[t]

Plus loin...

A priori, une versio[n] Dreamcast de Mat Hoffman['s] Pro BMX est en cours d[e] développement. Mauvais[e] nouvelle : le jeu ne devra[it] logiquement sortir qu'au[x] États-Unis (lancement prév[u] pour la mi-juin). Bah vi, a pri[o]ri, il n'y a pas suffisammen[t] de Dreamcast en Europ[e] pour qu'Activision se risqu[e] à la distribution de ce titre

L'avis de Willow

Mat Hoffman's Pro BMX manque trop de personnalité. La présence de l'éditeur de park et la rapidité de son animation lui sauvent un peu la mise, mais j'ai vraiment eu l'impression de rejouer au premier Tony Hawk. Espérons que le deuxième volet développé par Rainbow Studios intégrera de réelles nouveautés.

L'avis d'Angel

En tant qu'amateur de BMX, je pense que Mat Hoffman est un bon jeu. Mais je dois avouer que je me suis plus éclaté sur Dave Mirra. Le moteur 3D est vieillot et les challenges beaucoup trop proches de Tony Hawk. En une phrase : cela reste un titre de BMX correct, mais il ne faut pas s'attendre à de grosses surprises.

Toutes les sorties européennes

Un mois plutôt creux en termes de sorties, comparé à celui du dernier numéro. L'E3 oblige, toutes les annonces fracassantes de nos amis les éditeurs se feront à Los Angeles entre le 17 et le 19 mai. Vous comprendrez aisément que la priorité, une fois de plus, sera donnée à l'événement vidéo-ludique le plus médiatisé du monde. En attendant, il faudra se contenter de ces quelques titres, pas toujours inintéressants, mais dont l'originalité ne transcendera pas le joueur exigeant qui sommeille en vous !

Rugby

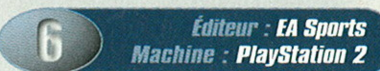




En dehors de Codemasters, jusqu'à présent aucun éditeur n'a osé miser sur le rugby, peut-être parce que ce sport s'adresse plus à un public d'hommes mûrs qu'aux djeun's. EA Sports aura donc attendu la PS2 pour se jeter à l'eau. Le bilan pour ce premier essai est globalement positif même si les développeurs se sont contentés d'un simple portage de la version PC (sortie il y a environ deux mois). Pas folle la guêpe. Du coup, la réalisation n'est pas tout à fait à la hauteur de ce que nous attendions sur cette machine. Les textures sont pauvres, les stades manquent de vie et les rugbymen bénéficient d'une modélisation nettement moins poussée que dans un Madden. Les animations, en revanche, sont assez réussies. Au-delà de ces considérations purement esthétiques, cette simulation a le mérite de proposer un gameplay agréable avec des phases de jeu vives et spectaculaires. De plus, contrairement à FIFA, maîtriser correctement le jeu demande de longues heures d'entraînement, les commandes étant particulièrement complexes. Un produit intéressant et complet pas toujours super fun mais qui intéressera certainement les aficionados du ballon ovale.

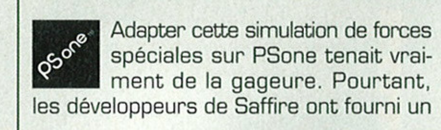
Willow





6 — *Éditeur :* **EA Sports** — *Machine :* **PlayStation 2**

Rainbow Six : Rogue Spear



Adapter cette simulation de forces spéciales sur PSone tenait vraiment de la gageure. Pourtant, les développeurs de Saffire ont fourni un réel effort pour conserver l'esprit du jeu : on retrouve effectivement les phases de planification et vous avez la possibilité de donner des ordres en cours de partie aux différents escadrons via la touche « pause ». En fait, cette version PSone fonctionne de la même façon que Rainbow Six sur N64, les commandes, quant à elles, ne demandent pas des combinaisons de touches abracadabrantes. En revanche, on ne peut pas dire que l'usage du paddle soit particulièrement adapté à l'élaboration des plans. Il fallait s'y attendre, on s'arrache littéralement les cheveux. D'autre part, la 32 bits de Sony ne peut prétendre rivaliser avec une grosse configuration PC (Rogue Spear, à l'époque, nécessitait un P450 avec 128 Mo de Ram !), la réalisation graphique offre le strict minimum et les routines d'Intelligence Artificielle de vos coéquipiers font vraiment de la peine (ils se laissent flinguer comme des merdes !). Désolé, mais sur PSone, Rogue Spear n'est que l'ombre de lui-même.

Willow





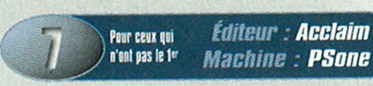
4 — *Éditeur :* **Ubi Soft** — *Machine :* **PSone**

Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix

Surprise de dernière minute, on vient de recevoir une version remix de Dave Mirra Freestyle BMX. Au menu : une bonne vingtaine de parks (du neuf comme de l'ancien) et une nouvelle B.O. 100 % hardcore. Bon, sur ce coup-là, je vais me faire des ennemis, mais peu importe : Mat Hoffman a beau être beaucoup plus speed, je trouve ce remix vraiment amusant. Les challenges sont plus originaux et un poil plus techniques que ceux du titre d'Activision, on appréciera également la difficulté à réaliser de longs grinds et l'importance donnée à la prise d'élan. L'efficacité des tracés, quant à elle, fait un peu oublier l'absence d'éditeur de park. Deux petits regrets : les réceptions sont nettement plus tolérantes que dans le précédent opus et Z-Axis aurait pu en profiter pour rendre le jeu plus rapide. Dernière petite précision, si vous possédez déjà le premier volet, l'achat de cette pseudo-suite ne se justifie pas des masses. Sachez toutefois que ce remix est vendu 199 F. Plus que jamais, choisis ton camp camarade !

Willow





7 — Pour ceux qui n'ont pas le 1er — *Éditeur :* **Acclaim** — *Machine :* **PSone**

Le Livre de la Jungle : Groove Party

Balou, c'est un ours qui assure. Il a non seulement une philosophie de la vie exemplaire avec son : « Il en faut peu pour être heureux », mais en plus c'est un danseur hors pair. Il se la donne grave. Dans Groove Party, il faut, à la manière de Dancing Stage Euromix, faire bouger son corps au rythme des tubes de Disney. En revanche, le niveau de difficulté est beaucoup moins élevé. De toute évidence, le jeu s'adresse aux plus jeunes. Les dix morceaux que contient le soft sont pas mal (faut aimer le genre), mais bizarrement, certains d'entre eux sont en anglais alors que d'autres ont eu droit à une traduction. Bonne initiative de la part d'Ubi Soft : l'accessoire indispensable pour une bonne utilisation du jeu, à savoir le tapis, est fourni avec le titre. Le tout pour 399 F. Pour finir, il faut noter la présence d'un mode Karaoké performant et bien réalisé. Idéal pour les baby-sitters à court d'idées.

Angel







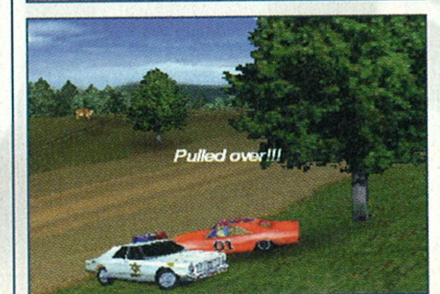
6 — *Éditeur :* **Ubi Soft** — *Machine :* **PlayStation 2**

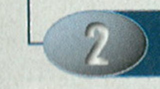
Shérif Fais-moi peur 2

Une suite de Shérif Fais-moi peur s'imposait-elle ? Compte tenu des vertus ludiques du premier volet, la réponse paraît évidente. Mais qui sait, ce jeu de course poursuite a peut-être fait un carton dans le sud des « Zétazunis », chez les rednecks. Toujours est-il que les éditeurs habitués à certains standards de qualité font parfois de drôles de choix. Hein m'sieur Ubi Soft ? Pas de surprise donc, cette suite est à l'image du précédent opus. Très sincèrement, ça faisait un bail qu'on n'avait pas vu tourner un soft aussi pourri sur PSone : les bagnoles ont l'inertie d'une péniche, le pilotage procure autant de sensations que Pole Position, et pour achever le tout, la réalisation technique est tout simplement indigne des premières productions de la machine (paysages minimalistes, modélisation des véhicules ridicules, moteur 3D souffreteux, bugs de collisions, clipping...). Vous l'aurez compris, Shérif Fais-moi peur 2 pue du début à la fin. Un vrai foutage de gueule.

Willow

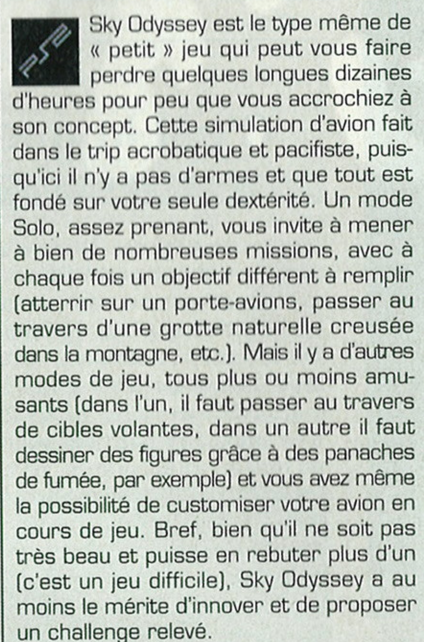






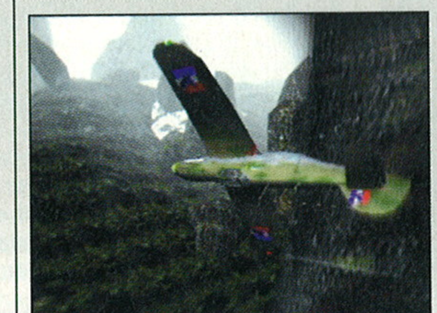
2 — *Éditeur :* **Ubi Soft** — *Machine :* **PSone**

Sky Odyssey



Sky Odyssey est le type même de « petit » jeu qui peut vous faire perdre quelques longues dizaines d'heures pour peu que vous accrochiez à son concept. Cette simulation d'avion fait dans le trip acrobatique et pacifiste, puisqu'ici il n'y a pas d'armes et que tout est fondé sur votre seule dextérité. Un mode Solo, assez prenant, vous invite à mener à bien de nombreuses missions, avec à chaque fois un objectif différent à remplir (atterrir sur un porte-avions, passer au travers d'une grotte naturelle creusée dans la montagne, etc.). Mais il y a d'autres modes de jeu, tous plus ou moins amusants (dans l'un, il faut passer au travers de cibles volantes, dans un autre il faut dessiner des figures grâce à des panaches de fumée, par exemple) et vous avez même la possibilité de customiser votre avion en cours de jeu. Bref, bien qu'il ne soit pas très beau et puisse en rebuter plus d'un (c'est un jeu difficile), Sky Odyssey a au moins le mérite d'innover et de proposer un challenge relevé.

Chris





6 — *Éditeur :* **Sony C.E.E.** — *Machine :* **PlayStation 2**

Rugby

Rainbow Six : Rogue Spear

Dave Mirra Free[...] Maximum Remix



Le Livre de la Groove Party



Sky Odyssey



Shérif Fais-moi peur 2